

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “EMILIA BARCIA BONIFFATTI”**



**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE EN
EDUCACIÓN INICIAL**

TÍTULO

**Programa Juegos de Soplo para el Desarrollo de la Expresión oral
en niños de 4 años de la “Fundación Tarazona Misionera”
Cochabamba. Bolivia, 2023**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA

Gaspar Pastrana, Judith (<https://orcid.org/0000-0003-0774-3483>)

ASESORA:

Dra. Flores Ledesma, Katia Ninozca (orcid.org/0000-0002-9088-5820)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas y liderazgo

Lima - Perú

2023

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a mis queridos padres, Elvira Pastrana y Ernesto Gaspar por ser los pilares fundamentales en mi vida, también dedico a mis estimados profesores por sus enseñanzas y por alentar mi ímpetu de investigadora.

Judith Gaspar Pastrana.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Emilia Barcia Boniffatti” por ser mi alma mater que me vio empezar como profesionalmente y me sigue apoyando en el proceso profesional y también agradezco a la Fundación Tarazona Misionera por permitirme llevar a cabo el proyecto. A los ellos, gracias.

Judith

ÍNDICE TEMÁTICO

AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE TEMÁTICO	6
ÍNDICE DE FIGURAS.....	10
RESUMEN.....	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I.....	14
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	14
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema General.....	15
1.2.2. Problemas Específicos.....	15
1.3. Objetivos de la investigación	16
1.3.1. Objetivo General	16
1.3.2. Objetivos Específicos.....	16
1.4. Justificación de la investigación.....	16
1.5. Limitación de la investigación.....	18
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.1.1. Antecedentes nacionales	19
2.1.2. Antecedentes internacionales	20
2.2. Bases teóricas.....	21
2.2.1. Bases teóricas de la independiente:	21
2.2.1. Variable dependiente: La expresión Oral	27
CAPÍTULO III.....	33
METODOLOGÍA.....	33
3.1. Tipo y nivel de la investigación	33
3.2. Diseño de la investigación.....	33
3.3. Población y muestra.....	34
3.3.1. Población	34

3.3.2. Muestra.....	34
3.3.3. Muestreo.....	35
3.4. Operacionalización de variables y dimensiones.....	35
3.5. Formulación de hipótesis.....	36
3.5.1. Hipótesis general.....	36
3.5.2. Hipótesis específicas.....	36
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
3.6.1. Descripción de instrumentos.....	37
3.6.2. Validación de instrumentos (de juicio experto).....	38
3.6.3. Confiabilidad estadística del instrumento.....	39
3.7. Técnicas para el procesamiento de datos.....	40
3.7.1. Procedimiento.....	40
3.7.2. Método de análisis de datos.....	40
CAPÍTULO IV.....	41
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	41
4.1. Procesamiento de datos: Resultados.....	41
4.1.1. Estadística descriptiva del resultado general.....	41
4.2. Prueba de hipótesis.....	46
4.2.1. Estadístico de normalidad.....	46
4.2.2. Prueba de hipótesis general.....	47
4.2.4. Prueba de hipótesis específica 2.....	49
4.2.5. Prueba de hipótesis específica 3.....	50
4.3. Discusión de resultados.....	51
CAPÍTULO V.....	57
5.1. Conclusiones.....	57
5.2. Recomendaciones.....	58
CAPÍTULO VII.....	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
ANEXOS.....	62
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	63
Anexo 2: Matriz de instrumentos para la recolección de datos.....	64
Anexo 3: Instrumentos para la recolección de datos.....	65

Anexo 4: Data Consolidad de resultados	66
Anexo 5: Lista de participantes	69
Anexo 6: Constancia de Aplicación de Instrumentos de Investigación (la solicitud del permiso de la autoridad de la IE)	70
Anexo 7: Testimonio fotográfico	72
Anexo 8: Juicio de expertos	76
Anexo 9: Programa de Actividades con Juego de Soplo en el Aula “Programa AJSA”	82
Anexo 10: Reporte de similitud de Tumitin	100

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población estudiantil de la de la Fundación Tarazona Misionera	34
Tabla 2	Muestra de niños y niñas según género (2022).....	35
Tabla 3	La variable expresión oral operacionalizada.....	35
Tabla 4	Baremación de los niveles de la variable y dimensiones.....	38
Tabla 5	Criterios e indicadores para la validez de contenido.....	39
Tabla 6	Escala de fiabilidad del instrumento	39
Tabla 7	Fiabilidad del instrumento.....	40
Tabla 8	Derivado general del desarrollo de la E.O por test.....	41
Tabla 9	Derivado específico del desarrollo de la conciencia fonológica por test .	42
Tabla 10	Derivado específico del desarrollo del conocimiento morfosintáctico pos test.....	43
Tabla 11	Derivado específico del desarrollo de la habilidad pragmática pos test	45
Tabla 12	Resultado de la normalidad de datos de la variable	46
Tabla 13	Derivado específico 1 de la significancia de los efectos del programa .	48
Tabla 14	Diferencia de Rangos del pre y post test del resultado específico 2	49
Tabla 15	Derivado específico 3 de la significancia de los efectos del programa .	50
Tabla 16	Diferencia de Rangos del pre y post test del resultado específico 3	50
Tabla 17	Derivado específico 4 de la significancia de los efectos del programa .	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Desarrollo de la E.O por test.....	41
Figura 2	Desarrollo de la conciencia fonológica por test.....	43
Figura 3	Desarrollo de conocimiento morfosintáctico por test.....	44
Figura 4	Desarrollo de la habilidad pragmática por test.....	45
Figura 5	Gráfico de la prueba de normalidad.....	46

RESUMEN

La presente investigación tuvo como finalidad Determinar cuáles son los efectos de la aplicación del Programa de Juegos de soplo para desarrollar la expresión oral de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba Bolivia en el año 2023. Promovió el desarrollo de la conciencia fonológica, conocimiento morfosintáctico y habilidad pragmática.

El estudio es de enfoque cuantitativo, tiene un diseño pre experimental y tipo aplicada para la obtención de datos se realizó una prueba de entrada y salida a los 14 niños de 4 años, la técnica utilizada fue la observación cuyo instrumento fue la lista de cotejo, validado a través de juicio de expertos y con una confiabilidad que tuvo un coeficiente de KR20 de 0,800, valor que demostró la aplicabilidad segura del instrumento.

Al finalizar el estudio se llega a la conclusión que el Programa Juegos de soplo, tiene efectos positivos y significativos en la expresión oral de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba- Bolivia en el año 2023 esto ha sido corroborado por el estadístico no paramétrico de Wilcoxon, donde se visualiza el Valor de $Z = -3,153 < Z_c = -1,96$, asimismo presentó un $P_{\text{Valor}} = 0,002 < 0,05$.

Palabras clave: conciencia fonológica, conocimiento morfosintáctico y habilidad pragmática.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine what are the effects of the application of the Breath Games Program to develop the oral expression of 4-year-old children in classroom 4 of the "Tarazona Missionary Foundation", Cochabamba, Bolivia in the year 2023. It promoted the development of phonological awareness, morphosyntactic knowledge, and pragmatic ability.

The study has a quantitative approach, has a pre-experimental design and applied type to obtain data, an entry and exit test was performed on 14 4-year-old children, the technique used was observation whose instrument was the checklist, validated through expert judgment and with a reliability that had a coefficient of KR20 of 0.800, value that demonstrated the safe applicability of the instrument.

At the end of the study, it is concluded that the Blow Games Program has positive and significant effects on the oral expression of the children of classroom 4 of the Tarazona Misionera Cochabamba-Bolivia Foundation in the year 2023, this has been corroborated by the non-parametric statistic of Wilcoxon, where the Value of $Z = -3.153 < Z_c = -1.96$ is visualized, it also presented a $P_{\text{Valor}} = 0.002 < 0.05$.

Key words: phonological awareness, morphosyntactic knowledge and pragmatic ability.

INTRODUCCIÓN

En esta investigación se presenta los efectos de la aplicación del programa de actividades de juegos de soplo para el desarrollo de la expresión oral en el aula de 4 años de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba-Bolivia.2023. El mundo entero y sobre todo en cada país ya tiene conciencia que la Educación Inicial es la base de todo niño para que pueda desarrollarse en todos los aspectos, es por ello que en la temprana edad se debe fortalecer la expresión oral y eso le servirá para su vida futura

La investigación comprende capítulos que continuación se detalla:

En el primer capítulo se presenta el planteamiento del problema conformado por la descripción de la realidad problemática, formulación del problema, delimitación de un objetivo general y objetivos específicos, limitaciones, justificación y viabilidad de la investigación.

En el segundo capítulo, se aborda el marco teórico: los antecedentes, bases teóricas y definición de términos básicos.

En el tercer capítulo se presenta la metodología: tipo nivel y diseño de la investigación, población y muestra, operacionalización de las variables y dimensiones, formulación de hipótesis, técnica e instrumentos de recolección y análisis de datos.

En el cuarto capítulo, se presenta y se analizan los resultados: procesamiento de datos y prueba de hipótesis.

El quinto capítulo contiene conclusiones y recomendaciones, finalmente presenta las referencias y anexos respectivos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

La problemática de la expresión oral (en adelante E.O), es una realidad que afecta a muchos estudiantes en un contexto mundial. Por esta razón, se ha buscado abordar este problema tanto en el ámbito escolar como en los hogares, con el objetivo de fomentar una expresión oral pertinente en los niños. Se observa que, en muchos países, un gran número de niños enfrentan dificultades para comunicarse con sus familiares, compañeros de aula y otras personas, que muchas veces recurren en comunicarse con gestos y señas, puesto que tienen dificultades para oralizar sus sentimientos.

Al respecto, Souto y González (2003) definen la E.O como la capacidad de articular palabras para comunicarse. Esta habilidad ha experimentado un notable desarrollo evolutivo en la especie humana, permitiendo la emisión de complejas señales habladas sin comprometer otras funciones vitales. Factores anatómicos, como la posición baja de la laringe en relación con la boca y la faringe, facilitan el flujo de aire durante el habla sin interferir en funciones como la respiración, deglución y masticación.

A nivel internacional, en países como Chile, se considera que las consecuencias del déficit y la falta de estimulación en la E.O de estudiantes de 4 años son significativas. La escasa estimulación y la falta de responsabilidad por parte de los padres contribuyen a esta situación. Ante ello es imperativo que los padres asuman un compromiso de calidad con sus hijos, fomentando una comunicación fluida y respetuosa en diversas actividades cotidianas, lo que favorecerá una correcta comunicación y la felicidad de cada niño (Bases Curriculares, 2013).

A nivel nacional, en el país de Bolivia, se ha identificado como una problemática relevante la falta de E.O en estudiantes, atribuida a factores como la falta de motivación por parte de los docentes y la escasa comunicación entre padres e hijos. Se propone que las docentes de educación inicial incluyan en sus clases

actividades de ejercicios de soplo para fortalecer la E.O en estudiantes (Menacho, 2019).

En el ámbito local, que es el Centro Infantil San Miguel Arcángel, ubicado en el distrito de Ticti Norte y sujeto de esta investigación, se observó en el aula 4 que la mayoría de los niños enfrentan dificultades en la expresión oral y, en particular, en la pronunciación de algunos fonemas, palabras u oraciones. Surgen así la necesidad y la iniciativa de implementar un programa que contenga diferentes juegos de soplo para fortalecer los músculos faciales a través de diferentes ejercicios y masajes faciales y en consecuencia, mejorar la expresión oral en los estudiantes de 4 años; también se quiere proporcionar a los docentes diferentes actividades de soplo para que desarrollen la expresión oral y también motivar y proporcionar una gama de actividades de soplo a los padres de familias, para que trabajen en los hogares.

Como resultado de estas observaciones, se plantea la utilización de diferentes actividades, mediante el "Programa de Actividades con Juegos de Soplo en el Aula 4", con el fin de promover expresión oral en los estudiantes. En última instancia, se busca responder a la pregunta: ¿Cuáles son los efectos del "Programa de Actividades con Juegos de Soplo para desarrollar la expresión oral en estudiantes de 4 años del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera? El propósito es contribuir a la educación e investigación mediante la presentación de materiales y técnicas que favorezcan un aprendizaje orientado a la E.O en estudiantes.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Qué efectos tiene la aplicación del "Programa de Juegos de Soplo" en el Aula para el desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera" Cochabamba - Bolivia en el año 2023?

1.2.2. Problemas Específicos

PE1: ¿Cuáles son los impactos observados en la conciencia fonológica de los niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera" Cochabamba, Bolivia, durante el año 2023, ¿cómo resultado de la implementación del Programa de Juegos de Soplo?

PE2: ¿Cuáles son los efectos identificados en el conocimiento morfosintáctico de los niños de 4 años pertenecientes a la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023, ¿tras la aplicación del Programa de Juegos de Soplo?

PE3: ¿Cómo se manifiestan los efectos de la atención del Programa de Juegos de Soplo en la promoción de la habilidad pragmática de los niños de 4 años en la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia? en el año 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar los impactos resultantes de la implementación del Programa de Juegos de Soplo en el progreso de la Expresión Oral en niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, durante el año 2023.

1.3.2. Objetivos Específicos

OE1: Evaluar los efectos generados por la atención del Programa de Juegos de Soplo en el desarrollo de la conciencia fonológica de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

OE2: Analizar los resultados derivados de la atención del Programa de Juego de Soplo en el desarrollo del conocimiento morfosintáctico de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

OE3: Investigar los efectos observados a partir de la atención del Programa de Juego de Soplo en el progreso de la habilidad pragmática de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

1.4. Justificación de la investigación

Justificación Teórica

En Bolivia y en diversas naciones, se ha identificado una escasez de actividades centradas en juegos de soplo en las aulas, lo que resalta la relevancia

de esta investigación. Al abordar esta brecha, el estudio contribuye significativamente al enriquecimiento de las estrategias de enseñanza de los educadores, específicamente en el ámbito del desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años. Al introducir diversas actividades, se busca fortalecer la conciencia fonológica, así como enriquecer los conocimientos morfológicos y las habilidades pragmáticas. En la actualidad, la capacidad humana para relacionarse con los demás subraya la necesidad de desarrollar habilidades de expresión oral en el entorno educativo.

Justificación pedagógica

Desde la perspectiva pedagógica, esta investigación adquiere una importancia significativa al fundamentarse en la aplicación del método científico. El proyecto no solo aporta al ámbito educativo al diseñar un programa de actividades innovadoras con juegos de soplo, sino que también facilita la comunicación de los niños con sus docentes, compañeros y familiares. La incorporación de novedosos juegos de soplo no solo enriquece el proceso educativo, sino que también proporciona herramientas prácticas para el desarrollo integral de los estudiantes.

Justificación metodológica

La justificación metodológica de esta investigación ha sido crucial, especialmente desde la perspectiva educativa. El aporte radica en la elaboración de sesiones que integran diversas actividades de juegos de soplo, abarcando dimensiones como los conocimientos fonológicos, morfológicos y habilidades pragmáticas. Estas actividades han influido positivamente en el desarrollo individual de cada estudiante, fortaleciendo su expresión oral y contribuyendo al desarrollo de sus órganos articulatorios, como la respiración y la vocalización.

Justificación práctica

La relevancia práctica de este estudio se destaca, ya que los resultados obtenidos a través de la evaluación de indicadores proporcionan datos sustanciales que se aplicaron directamente a niños de 4 años. El Programa de Actividades con Juegos de Soplo (AJSA) ha demostrado ser un recurso práctico y eficaz para mejorar la expresión oral de los niños, sirviendo como apoyo en el entorno educativo. Las estrategias novedosas incorporadas en el programa orientan y benefician tanto a los estudiantes como a los docentes, proporcionando

herramientas valiosas para la inclusión de actividades de soplo en las sesiones de clase.

1.5. Limitación de la investigación

Delimitación Temporal

La iniciativa de investigación tomó forma durante el módulo II del taller de investigaciones y, desde entonces, ha seguido de manera rigurosa el cronograma establecido en el proyecto, asegurando así la coherencia y eficacia en el desarrollo de las actividades.

Delimitación Espacial

Este estudio se llevó a cabo con estudiantes de 4 años pertenecientes a la Zona Ticti Norte, Cochabamba, específicamente en el entorno del Centro Infantil Sagrada Familia. La elección de este lugar proporciona un contexto específico y relevante para la investigación.

Delimitación Social

La investigación se centró en el análisis de la expresión oral y sus diversas dimensiones, incluyendo la conciencia fonológica, el conocimiento morfosintáctico y la habilidad pragmática. Este enfoque permitió una comprensión integral de las habilidades comunicativas de los niños de 4 años en el contexto social del Centro Infantil Sagrada Familia.

Delimitación Temática

El estudio se enfocó en la expresión oral y sus componentes clave, tales como la conciencia fonológica, el conocimiento morfosintáctico y la habilidad pragmática. Al delimitar la investigación a estas dimensiones específicas, se logró una profundización precisa en los aspectos relevantes para comprender y optimizar la E.O en estudiantes de 4 años.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes nacionales

En el ámbito de los antecedentes nacionales, se identificó una limitada cantidad de investigaciones dedicadas al tema en cuestión. No obstante, es relevante destacar como aspecto positivo que las investigaciones seleccionadas guardan estrecha relación con la expresión oral, aportando así un valioso respaldo temático a la presente investigación.

Aquise y Saiza (2021) ejecutaron un programa orientado a fortalecer la expresión oral, centrándose específicamente en la semántica (contenido) y pragmática (uso) en niños y niñas de 3 a 5 años del círculo infantil Ma Wawaki de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Este trabajo dirigido utilizó el método participativo en el lenguaje oral de los niños, aplicando un enfoque de investigación-acción. La población y muestra se conformaron por niños de 3 a 5 años, utilizando la observación y la prueba PLON R como instrumentos de recolección de datos. Las conclusiones resaltaron que la investigación contribuyó positivamente al lenguaje oral de los niños, fortaleciendo su capacidad expresiva mediante actividades participativas y lúdicas, ampliando su repertorio léxico y mejorando la pragmática.

Aparicio (2011), en Bolivia, desarrolló un Programa de Fortalecimiento de Habilidades Sociales dirigido a niños que sufren maltrato infantil, con el propósito de obtener el proyecto de grado. Este estudio descriptivo, no experimental, se centró en todos los niños de ambos sexos internos en el orfanato Familia Feliz, con una muestra de 30 niños. La investigación empleó entrevistas y observación como instrumentos. Las conclusiones revelaron que el 64% de los niños presentaba habilidades sociales agresivas, mientras que solo un 11% demostraba ser asertivo. Aparicio destacó la importancia de conocer el contenido de las conductas socialmente hábiles en expresión. La coincidencia con la investigación actual radica en la atención a temas relacionados con la sociabilidad y la expresión oral,

buscando el desarrollo de estas habilidades en los niños con la participación activa de padres y docentes.

Gironda (2012) llevó a cabo una investigación descriptiva sobre el uso de cantos, rimas y juegos para desarrollar el lenguaje oral en niños y niñas del nivel inicial en el Jardín Infantil "Planeta Niños", como parte de su búsqueda de la Licenciatura en Ciencias de la Educación. Este estudio empleó un diseño transeccional y se desarrolló en el Jardín Infantil ubicado en la Zona de Miraflores Sur. La muestra consistió en 10 niños de 4 a 5 años. Gironda concluyó que la implementación de actividades programadas de cantos, rimas y juegos logró mejorar significativamente el lenguaje oral en los niños del grupo estrellita, beneficiando su desarrollo cognitivo, psicomotor, del lenguaje y creatividad, así como su desarrollo emocional. La similitud con la investigación propuesta radica en el énfasis de las actividades específicas para mejorar la locución oral en estudiantes, utilizando en ambos casos instrumentos que favorecen la investigación y el análisis de resultados.

2.1.2. Antecedentes internacionales

Según Luque (2020), tuvo como finalidad hacer Talleres de dramatización para perfeccionar expresión oral de estudiantes 4 años una escuela Inicial 1354 de Puno. Esta tesis, adoptó un enfoque cuantitativo y un diseño pre experimental. El análisis de datos incluyó la evaluación de pre test y pos test en una población de 22 niños de 4 y 5 años. Los instrumentos utilizados fueron la técnica de observación y lista de cotejo. La conclusión destacó la mejora en la E.O de estudiantes gracias al apoyo de la dramatización, evidenciado por los resultados del pre test y post test.

En una investigación paralela, Terroba y Choque (2020) exploraron la incidencia de cuentos andinos para perfeccionar las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años, esta investigación adoptó un diseño cuasi experimental y se enfocó en una población de 19 niños de 4 años. El instrumento utilizado fue la Encuesta de Lenguaje Oral (ELO). La conclusión destacó la significativa incidencia de los cuentos andinos en el desarrollo del lenguaje oral, respaldado por pruebas estadísticas.

Asimismo, Cajiao (2018) abordó a los cuentos infantiles en el perfeccionamiento de la locución oral a niños de 4 a 5 años. Guía didáctica para docentes". Esta investigación, de tipo correlacional, empleó instrumentos como formulario de entrevista, encuesta y ficha de observación, involucrando a padres de familia, directivos, didácticos y estudiantes de 4 a 5 años de la escuela Jorge Enrique Adoom. La conclusión resaltó que los docentes reconocen los problemas de lenguaje oral en los estudiantes y sugirieron recibir charlas sobre la narración de cuentos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Bases teóricas de la independiente:

2.2.1.1. Teorías de juegos de soplo.

Jean Piaget (1956) propuso que "el juego forma parte de la inteligencia del niño, representando la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo". Esta perspectiva destaca la importancia del juego en el desarrollo cognitivo de los niños, siendo una herramienta fundamental para su aprendizaje. En este contexto, la investigación busca aprovechar el juego de soplo como medio para fortalecer la expresión oral de los niños, centrándose en actividades bucofaciales y orofaciales que contribuyan al desarrollo muscular facial. Además, se reconoce el papel esencial de los padres como agentes principales de comunicación, fomentando la interacción abierta y sin temores con sus hijos.

Asimismo, Jerome Bruner (1986) sostiene que "el juego es un formato de actividad comunicativa entre iguales que les permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y conocimientos". Compartiendo esta perspectiva, se valora el juego como una herramienta didáctica para los estudiantes, brindándoles la oportunidad de comunicarse entre ellos de manera divertida y espontánea. En concordancia con estas ideas, la investigación propone implementar juegos de soplo como recurso para el aprendizaje, promoviendo la diversión y la interacción entre los estudiantes.

Según María Montessori, (2016) subraya que "el juego es el método utilizado por bebés y niños para aprender acerca de su mundo". Montessori destaca la importancia del juego en el desarrollo de las bases del aprendizaje, la confianza, la

seguridad y la amistad en el entorno del niño. En relación a esta perspectiva, la investigación reconoce que el juego de soplo puede contribuir significativamente al aprendizaje y desarrollo emocional de los niños. Se destaca su valor placentero y la posibilidad de jugar de manera individual o grupal, fomentando la socialización y la expresión de pensamientos y emociones. El objetivo de la investigación es, por tanto, utilizar diferentes juegos de soplo para enriquecer la comunicación expresada de estudiantes de 4 años, apreciando la importancia de la comunicación verbal en la educación inicial.

Por consiguiente, Vigotsky, (1933) propone que la actividad lúdica es una experiencia social en la cual, a través de la cooperación con otros niños, se logran asumir roles o funciones complementarias, resaltando de esta manera que el juego emerge como una necesidad de replicar el contacto con los demás. En concordancia con este enfoque, la investigación busca fomentar la comunicación fluida entre los niños a través de diversos juegos, aspecto a menudo subestimado en los Centros Infantiles. Los padres también juegan un papel crucial como agentes principales para estimular la expresión oral de sus hijos, participando activamente en juegos que fortalezcan esta habilidad.

Martínez (2015). Dice que existe diferentes actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral, son las siguientes:

- a) El baile de las velas: Una dinámica que combina movimiento y expresión oral, donde los participantes bailan al ritmo de la música sosteniendo velas, fomentando así la coordinación y la expresividad verbal.
- b) Carrera de las pelotas: Una competencia que involucra el desplazamiento físico mientras se realizan descripciones verbales sobre las pelotas, promoviendo la articulación de palabras y frases.
- c) El juego de la boca limpia: Una actividad que, a través de instrucciones específicas, busca que los niños pronuncien palabras y frases correctamente mientras realizan movimientos faciales, fomentando la claridad en la expresión oral.
- d) Juego del baile de la lengua: Una propuesta que combina la actividad física con la expresión oral, incentivando el uso creativo del lenguaje mientras los participantes realizan movimientos con la lengua.

- e) El juego del reloj: Una actividad que incorpora la representación del tiempo a través de movimientos y expresiones verbales, contribuyendo al desarrollo del lenguaje temporal.
- f) Juego del cuento del estornudo del lobo: Una narrativa interactiva que involucra la expresión oral para relatar la historia del estornudo del lobo, fomentando la participación activa y la creatividad verbal.
- g) Juego mi pelota corredora: Una dinámica que combina el juego con la expresión oral, donde los participantes describen acciones relacionadas con una pelota en movimiento, promoviendo la comunicación clara.
- h) Juego comiendo mermelada: Una actividad que incorpora el uso del lenguaje mientras los participantes simulan comer mermelada, promoviendo la expresión oral de manera lúdica.
- i) Juego sacando los vocálicos con fuerza: Una dinámica que involucra la pronunciación de vocales con énfasis, fortaleciendo los músculos faciales y contribuyendo al desarrollo de la expresión oral.
- j) El juego del baile de los fonemas: Una propuesta que combina el baile con la pronunciación de fonemas específicos, estimulando la articulación precisa y la coordinación motora.
- k) Juego soplando los globos: Una actividad que utiliza el acto de soplar globos para fortalecer los músculos faciales y, al mismo tiempo, propiciar la expresión oral mediante palabras o frases asociadas al acto.
- l) La carrera del gusano: Una competencia que involucra movimientos físicos y descripciones verbales del gusano en carrera, incentivando la expresión oral y la actividad motora.
- m) II) El juego de los masajes: Una dinámica que incorpora la expresión verbal durante la práctica de masajes, promoviendo la comunicación y la interacción lúdica.

El Programa de Actividades con Juegos de Soplo (AJSO) se presenta como una propuesta innovadora. Este programa consta de actividades didácticas centradas en el desarrollo de la expresión oral. Se articula en torno a dos componentes principales: un enfoque de aprendizaje innovador orientado al desarrollo de la expresión oral y un conjunto de actividades diseñadas para

fortalecer esta habilidad mediante el uso de materiales de soplo. El AJSO se concibe como una herramienta pedagógica integral que aprovecha el juego y los recursos didácticos para potenciar la expresión oral de los niños.

En esta investigación se propone una serie de juegos de soplo que ayuda en la expresión oral de los niños y los siguientes juegos de soplo son:

- a) Juego de oler las flores
- b) El juego de inspirar y expirar
- c) El juego soplar los gusanos
- d) Juego de los masajes y soplo
- e) Soplando las velas
- f) Ejercicios con la lengua
- g) El juego con la lengua dentro y fuera
- h) Jugando con la lengua traviesa
- i) Juntando las palabras para expresarlo
- f) Realizando adivinanzas a través del juego de soplo
- k) Juego soplando para decir el poema
- l) Juego de los masajes
- ll) Soplando las burbujas
- m) Juego de soplando el remolino
- n) Soplando la trompa del elefante
- ñ) El juego de los ejercicios con la lengua
- o) Jugando al reloj con la lengua
- p) El juego soplando pinto el cabello del niño

2.2.1.2. Definiciones de la variable el soplo.

El soplo es una técnica que consiste en expulsar aire por la boca con los labios juntos, lo que permite fortalecer la musculatura facial y pulmonar que interviene en el habla. El soplo es muy beneficioso para los niños, ya que les ayuda a mejorar su expresión oral en aspectos como la intensidad, la claridad, la fluidez y la coherencia. Además, el soplo estimula la creatividad y la confianza de los niños al comunicarse con los demás.

Según Paliza (2015), sostiene que los ejercicios de respiración y soplo constituyen el fundamento esencial para desarrollar la intensidad sonora en la articulación de palabras en los niños. Por eso, es importante contar con una variedad de materiales creativos que les faciliten el desarrollo del soplo, como burbujas, bolitas de papel, globos, etc. Estos materiales les permiten controlar la respiración, fortalecer los músculos bucinadores y consolidar los fonemas.

Ruiz y Lara (2009) indican que la función respiratoria desempeña un papel crucial en el desarrollo de la fonación y el lenguaje, constituyendo un elemento fundamental en cualquier intervención lingüística. De acuerdo con estos autores, la respiración proporciona la materia prima esencial para la emisión de la voz y la producción del habla. Por consiguiente, los hábitos inadecuados o la falta de control en el proceso respiratorio pueden tener un impacto negativo en la expresión oral. Por esta razón, resulta imperativo enseñar a los niños a utilizar de manera más efectiva su soplo en el habla, es decir, a regular, dosificar y disciplinar adecuadamente la respiración.

Otros autores que hablan sobre el soplo en la expresión oral de los niños son: Flores Delgado (2017), quien realizó una investigación sobre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en su lengua materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay. En su trabajo, propone una estrategia comprensible establecida en el juego con materiales de soplo para mejorar la expresión oral de los niños.

Actividades para Educación Infantil (2022), un sitio web que ofrece recursos educativos para el nivel inicial. En uno de sus artículos, explica la importancia del soplo en el lenguaje oral y propone algunas actividades sencillas para entrenar el soplo, como soplar por una pajita, inflar un globo, jugar con pompas de jabón, pintar a través de una pajita, etc.

Chávez-Velázquez, Macías-Gil, Velázquez-Ortiz y Vélez-Díaz (2017), quienes publicaron el artículo “La Expresión Oral en el niño preescolar”, donde analizan el papel del lenguaje oral en el desarrollo integral de los niños y las competencias que se deben fomentar en el nivel educativo de preescolar. Entre las actividades que sugieren para estimular la expresión oral, se encuentran los

ejercicios de soplo, como soplar velas, soplar pelotas de ping pong, soplar plumas, etc.

Respecto a la importancia de los juegos de soplo, desde la implementación de juegos resulta beneficiosa para todos los estudiantes al facilitar una comunicación más fluida con docentes, amigos y familiares. Las docentes desempeñan un papel crucial al proporcionar espacios y recursos que estimulan la expresión oral. La habilidad del diálogo constante implica el dominio de la pronunciación, el léxico y la gramática, aspectos fundamentales en el desarrollo de todo individuo, especialmente en la infancia. La práctica de juegos propuestos contribuirá significativamente al desarrollo de la expresión oral en los niños. Estos juegos no solo se presentan como recursos pedagógicos valiosos para los docentes, sino que también ofrecen una herramienta enriquecedora para los padres de familia, quienes desempeñan un papel vital en el diálogo constante con sus hijos.

En la misma línea, Stewart C. (2010) destaca que las madres adoptan un estilo de comunicación específico al interactuar con niños, utilizando oraciones más cortas, un vocabulario reducido y estructuras gramaticales simples. Estas características lingüísticas ejercen una influencia fundamental en el aprendizaje inicial del habla. Sin embargo, se observa que, en muchos casos, los padres no mantienen una comunicación fluida y coherente con sus hijos, a menudo limitándose al uso de dispositivos electrónicos en lugar de ofrecer materiales y juegos que fomenten la E.O de estudiantes de inicial.

El ejercicio buco-faciales, según Tallis y Soprano (1991), se define como praxias a las habilidades motoras adquiridas, entendidas como movimientos organizados realizados por las personas para lograr un plan u objetivo. La apraxia, por su parte, se conceptualiza como un sistema de movimientos coordinados desarrollados en función de un resultado. Las praxias bucofaciales constituyen habilidades motoras finas que abarcan una variedad de movimientos organizados, que pueden presentar diferentes niveles de dificultad. Es esencial trabajar en actividades que mejoren la tonicidad y movilidad de los órganos involucrados en la producción de fonemas, sonidos y expresiones faciales.

Paliza (2015) define las praxias orofaciales como la ejecución de tareas destinadas a mejorar la tonicidad y movilidad de los órganos involucrados en la

articulación de fonemas, es decir, en la producción de los sonidos del lenguaje. Estas actividades, realizadas de manera habitual, contribuyen a mejorar la tonicidad de los músculos faciales, favoreciendo así la claridad en la dicción y pronunciación de los niños.

Cuando nos expresamos verbalmente, se requiere poseer una destreza notable en la lengua, habilidad para generar vibraciones en ella, como en la pronunciación de la "rr", y fortaleza en diversos órganos fonoarticulatorios, como los labios, la lengua y los músculos maseteros y bucinadores (Paliza, 2015, p.51). Los ejercicios de praxias abordan la actividad de todos estos órganos, resultando, además, en actividades muy entretenidas para los niños pequeños.

De acuerdo con lo mencionado por Paliza, los diferentes juegos de soplo implementados lograron que los niños realizaran diversas actividades con la lengua, mejorando su agilidad y fuerza. Además, se llevaron a cabo distintos ejercicios bucofaciales y orofaciales, lo que permitió a los niños pronunciar de manera más efectiva, especialmente los fonemas más complejos. Estas prácticas no solo favorecieron la expresión clara de los niños con sus compañeros y adultos, sino que también resultaron divertidas y estimulantes.

2.2.1. Variable dependiente: La expresión Oral

2.2.1.1. Teorías de Expresión Oral.

(Nikelva et al., 2019). La E.O constituye un proceso lingüístico centrado en el habla, que busca promover en niños y niñas una pronunciación adecuada, claridad, conciencia del volumen y ritmo de voz, así como un enriquecimiento del vocabulario para el desarrollo de habilidades comunicativas. Hablar es una destreza fundamental para expresar nuestros pensamientos y potenciar la interacción social, promoviendo una pronunciación adecuada, fluidez, coherencia en los pensamientos y ritmo de voz para la expresión.

De acuerdo con Piaget (1998), nos hallamos en la fase preoperacional, y en esta perspectiva se resalta la relevancia del progreso en la expresión oral, subrayando especialmente la función fundamental del ambiente familiar en este proceso. Es en este contexto donde los niños experimentan el lenguaje oral, comunicando sus experiencias, ideas, gustos, temores, pensamientos, logros,

dones y alegrías. La expresión oral facilita la interacción con los demás y se convierte en un valor fundamental para la comunicación.

En concordancia, MIES (2013) subraya que la expresión oral es un proceso esencial que los niños deben adquirir para aprender a comunicarse en su entorno social. Este desafío es clave para futuros procesos como la lectura y escritura. Estimular la expresión oral implica proporcionar experiencias significativas que motiven a los niños a hablar. La aplicación de métodos interactivos es fundamental para fomentar el crecimiento personal del educando, permitiéndole sentirse seguro para expresarse de manera espontánea y libre en su entorno social.

2.2.1.2. Definiciones de la expresión oral.

Según Soler (2019), la expresión oral se considera una habilidad que se desarrolla de manera inherente en los estudiantes, permitiéndoles expresar sus necesidades, emociones y deseos para participar en actos comunicativos que enriquezcan su experiencia de aprendizaje y desarrollo integral.

En palabras de Pineda (2004), el área expresiva se manifiesta como la respuesta al mensaje mediante la articulación de fonemas, lo cual da origen a la palabra oral o escrita. Aspectos clave a estimular incluyen la fonética, articulación, respiración, ritmo, entonación, vocalización, expresión verbal, vocabulario, duración, velocidad y secuencia. Desde mi investigación, identifiqué diversos juegos destinados a mejorar la articulación de fonemas, promoviendo el aprendizaje lúdico en niños de 4 años. Estos juegos, que involucran la lengua, la respiración y los labios, fortalecen la habilidad verbal, admitiendo que los estudiantes se sientan segurísimos al comunicarse, sin recelo ni inseguridades.

La expresión oral no solo facilita la comunicación, sino que también posibilita que los estudiantes expresen sus pensamientos, experiencias, sentimientos y aspiraciones, sirviendo como base para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura (MINEDUC, 2014).

En relación al lenguaje, Ortiz (citado por Shedan 2001, p.47) sostiene que, desde el área de audición y lenguaje, todo educador o docente debe presentar diversos dibujos o paisajes que contengan múltiples elementos o eventos. A través de la observación de la imagen, se motiva a los niños a contar una historia o cuento, identificando a los personajes y describiendo todo lo presente en el dibujo o paisaje.

En cuanto a la noción matemática, se les proporciona a los niños diferentes colores, solicitándoles que nombren los colores que observan.

El Programa en Educación Inicial (1998) señala que, para el desarrollo del lenguaje y la comunicación en cada niño o niña, es esencial que utilicen su inteligencia en diversas situaciones que les permitan observar, experimentar, manipular, comparar y ordenar. A través de sus sentidos, los niños miran e interpretan lo que ven, oyen y comprenden lo que escuchan, y tocan y sienten lo que está a su alcance. Juegan y aprenden con materiales concretos, promoviendo así su desarrollo integral.

Todos los niños y niñas son seres sociales que se comunican constantemente con sus cuidadores o docentes. Por esta razón, se enfatiza la importancia de brindar cuidados y acompañamiento de calidad a todos los niños. Su deseo de ser escuchados, recibir preguntas y disfrutar de actividades como la lectura de cuentos es fundamental. Se reconoce que el lenguaje infantil es un proceso evolutivo, y se destaca la relevancia de ofrecer un entorno propicio, materiales de sople pertinentes y, especialmente, juegos de sople que faciliten la comunicación de manera segura, clara y fluida. A través de estas experiencias, los niños pueden aprender a comunicarse, partiendo de la observación y manipulación de elementos concretos.

De acuerdo a la maduración del sistema nervioso y su relación con el lenguaje oral Según Johnson (2002), los órganos del sistema nervioso desempeñan un papel crucial en el habla, permitiendo que las personas emitan sonidos, palabras, frases y se comuniquen oralmente. El aparato fonador, compuesto por diversos órganos, contribuye de manera significativa al desarrollo biológico del lenguaje oral en el ser humano.

Esta investigación logró que los estudiantes fueran capaces de desarrollar sus propios proyectos dentro del lenguaje, ya que, aunque pueden comunicarse gestualmente, su principal forma de comunicación es oral. Gracias a la estimulación mediante terapia de lenguaje, que incluyó juegos de sople, masajes, ejercicios bucofaciales y orofaciales, se favoreció la claridad y fluidez en la expresión oral de cada estudiante. Además, las diversas sesiones beneficiaron a las docentes,

brindando diferentes actividades como masajes, cuentos, canciones, adivinanzas, rimas y ejercicios faciales, todo a través de juegos de soplo.

En cuanto a la conversación, Pinilla Gómez (2007, 89-96) sugiere que, aunque en el aula no se pueda replicar completamente la realidad de las situaciones de comunicación, es posible establecer simulacros que permitan al alumnado practicar de manera más auténtica.

En línea con estas ideas, se comparte la perspectiva de Pinilla Gómez (2010) sobre la conversación como un escenario comunicativo. Aunque a veces en las clases no se logre una comunicación total, la recomendación es crear espacios y prácticas que simulen situaciones comunicativas. En este contexto, la introducción de diversos materiales de soplo en el aula 4 contribuye al fortalecimiento de los músculos de la mandíbula, lengua y la mejora de la respiración, facilitando que cada niño pueda expresarse con facilidad y libertad.

Según Ortuzar, C., Rodríguez, I., Saavedra, A., (2001), la comunicación es un proceso donde el emisor transmite estímulos con la intención de modificar el comportamiento del receptor. La información, como forma de comunicación, implica la transmisión pública, indirecta y unilateral de mensajes por medio de instrumentos técnicos multiplicadores a un público disperso e indiscriminado.

Vivimos inmersos en la comunicación, constantemente interactuamos con nosotros mismos y con nuestro entorno. La comunicación es un proceso constante, donde nuestros sentimientos, sensaciones e ideas buscan respuestas desde nuestro interior y también de quienes nos rodean. Melendo (1985) enfatiza la omnipresencia de la comunicación en nuestras vidas.

2.2.2.3. Dimensiones de la expresión oral

Se ha considerado las dimensiones de la E.O, para ello se ha tomado en cuenta autores que dan profundidad el significado de la variable de estudio.

a) Dimensión conciencia fonológica:

Conforme a Vigotsky (1934), los sistemas fónicos que un individuo desarrolla a través de la interacción con otros parlantes, así como los sistemas que surgen de dicha interacción, como mencionamos, se nutren mutuamente.

Es crucial destacar la importancia de la conciencia fonológica en el aprendizaje de todos los estudiantes, ya que constituye la base del lenguaje. Aprenden a comunicarse diariamente al escuchar, jugar con palabras en actividades como el juego "veo veo". Los niños fortalecen su vocabulario al repetir rimas, cantar, decir palabras en voz alta y reconocer sílabas, reforzando constantemente su habilidad lingüística.

Erdociain (1969) señala que la gramática nos enseña a unir palabras para expresar nuestros pensamientos. Una oración como "paquetes José la tres con dentro lleva ella de maleta" no sería comprensible porque carece de orden y coherencia en la pronunciación. Sin embargo, al escribir o mencionar las mismas palabras en un orden diferente, como "José lleva la maleta con tres paquetes dentro de ella", se logra expresar un pensamiento de manera gramatical.

Coincido con la idea anterior de que la gramática tiene como finalidad unir palabras para expresarnos. Es evidente que el habla implica la producción de sonidos, y la gramática desempeña un papel fundamental en la comunicación humana. A través de la gramática, las personas pueden expresar sus preferencias, desagradados, sueños, proyectos y compartir lo que saben y sienten.

b) Dimensión conciencia morfosintáctico

Se nos comunica Anaya y Chachapoyas (2017) que el componente morfosintáctico tiene la tarea de analizar las funciones que cumplen las palabras dentro de una oración. De manera más específica, este componente aborda la relación entre las palabras dentro de una estructura y abarca tanto la morfología como la sintaxis. La morfología se enfoca en examinar la estructura interna y las reglas de formación de las palabras, mientras que la sintaxis estudia la capacidad de los individuos para vincular las palabras, construir frases y oraciones de diversas métricas y complejidades.

En este marco, es importante resaltar que la dimensión pragmática facilita que los niños combinen varias palabras y formulen oraciones simples. Desde una edad temprana, los niños son seres naturalmente comunicativos, empleando normas y reglas gramaticales adecuadas a su etapa de desarrollo, como se evidencia al expresar frases como "dame este carro" o "dame los zapatos grandes".

Las familias juegan un papel fundamental al enseñar a sus hijos a comunicarse, y este proceso se refuerza en el entorno escolar.

c) Dimensión habilidad pragmática

Según Alvites (2012), la pragmática aborda cómo los hablantes emplean el lenguaje mediante la manifestación de funciones comunicativas, estructuración del discurso y presuposición en contextos de conversación y narración.

La pragmática desempeña un papel fundamental en la vida de los niños, ya que les brinda la capacidad de comunicarse, expresar sus pensamientos y sentimientos a través de sus experiencias, especialmente en el contexto de diversos juegos como adivinanzas, poesías, rimas, cuentos, canciones y diálogos entre ellos. Por lo tanto, los padres también son actores clave en el aprendizaje de sus hijos, proporcionándoles materiales apropiados para su edad que fomenten el desarrollo de su expresión oral con confianza y sin temores, estoy de acuerdo con el autor en que el lenguaje se desarrolla gracias al pensamiento del niño. Por lo tanto, es fundamental que los adultos y docentes proporcionen un ambiente favorable, materiales pedagógicos y escuchen constantemente al niño para que se sienta respaldado al expresarse.

La teoría psicolingüística de Chomsky (1953) sostiene que el lenguaje es innato en la persona, ya que se posee una gramática universal que se activa mediante la interacción con estímulos externos. Estoy de acuerdo con Chomsky porque el considera al como un ser en constante comunicación porque se comunica desde sus balbuceos y sonidos, ya que es su lenguaje es innato, nace como un ser social, se activa gracias a la interacción con estímulos externos, como padres, docentes y compañeros. Esta investigación buscó fortalecer la expresión oral de los niños mediante la creación de materiales de soplo y juegos de soplo, contribuyendo al aprendizaje de las reglas lingüísticas.

Martínez, Tocto y Palacios (2015) afirman que los seres humanos viven inmersos en un mundo verbal y social, donde la palabra es un factor decisivo para la comunicación. En la realidad de la Fundación Tarazona Misionera, los niños necesitan desarrollar su capacidad comunicativa. Por tanto, las docentes de nivel de inicial tienen la responsabilidad de fortalecer la E.O mediante la provisión de materiales de soplo, facilitando así el aprendizaje acelerado de los niños.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1. Tipo y nivel de la investigación

Carrasco (2009) clasifica la investigación como aplicada, ya que persigue propósitos prácticos e inmediatos, transformando así la variable dependiente en una realidad específica. La modalidad de investigación relacionada con el estudio se identifica como investigación aplicada, dado que se busca implementar un programa para abordar la investigación y medir los efectos de la aplicación del Programa de Juegos de Soplo en el Aula 4 para promover el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de 4 años en la "Fundación Tarazona Misionera" de Cochabamba, Bolivia, en 2023.

3.2. Diseño de la investigación

La presente investigación se llevó a cabo mediante un "diseño preexperimental", implicando la manipulación del "Programa de Actividades con Juegos de Soplo en el Aula", con el objetivo de examinar su efecto en la variable dependiente: E.O en niños de 4 años pertenecientes al aula de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera" Cercado Ticti Norte, Cochabamba, Bolivia. El aula de 4 años funcionó como el "grupo experimental", sometiéndose a una evaluación previa y posterior, siguiendo el procedimiento descrito por Sampiere, R. (2010).

El diseño es pre – experimental, longitudinal, con un grupo de control. Cuyo esquema es el siguiente:

GE: O1 X O2

Donde:

GE: Grupo de sujetos (aula 4).

X: Tratamiento, estímulo o condición experimental ("Programa AJSA").

O1: Medición de los sujetos de los grupos. (Pre tes)

O2: Medición de los sujetos de los grupos. (Post tes)

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Para López (2004), son un conjunto de personas que tienen características similares que son observables en un determinado espacio y tiempo que hace referencia al grupo de estudio que se desarrollará en la investigación y permite dar origen a los resultados, por lo tanto, esta investigación se realizará en la Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, constituida por 80 estudiantes de la Fundación Tarazona Misionera.

Tabla 1

Población estudiantil de la de la Fundación Tarazona Misionera

Aulas	Número de niños y niñas por aula	
	f	%
1	8	15
2	14	27
3	16	31
4	14	27
Total	52	100

Nota. Información extraída de la Fundación Tarazona Misionera (2023)

3.3.2. Muestra

La muestra se configura como un subgrupo específico dentro de la población total, compartiendo las características definitorias de dicha población. En este contexto, la muestra estuvo constituida por 14 niños pertenecientes al aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera. Esta selección proporciona una representación precisa del grupo que se pretende estudiar (Hernández, 2014).

Tabla 2*Muestra de niños y niñas según género (2022)*

Genero	Número de niños	
	f	%
Masculino	5	36
Femenino	9	64
Total	14	100

Nota. Información extraída de la Fundación Tarazona Misionera (2022)

3.3.3. Muestreo

Sampieri (2008) señala que es una táctica crucial para establecer la muestra representativa en una investigación. En este estudio, se aplicó un muestreo por conveniencia, caracterizado por la elección de participantes disponibles para ser estudiados. La selección de los estudiantes se basó en la accesibilidad a ellos en el contexto de la investigación, optando por aquellos que estaban disponibles y dispuestos a participar en el estudio. Este enfoque proporciona flexibilidad y conveniencia para la investigación, permitiendo la obtención de datos de manera práctica dentro de los recursos y limitaciones del entorno de estudio.

3.4. Operacionalización de variables y dimensiones

Tabla 3*La variable expresión oral operacionalizada*

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión/ Categoría	Indicadores	items	scala	Niveles/intervalos
Según Vygotsky (1934), reconoce que el lenguaje oral es un producto social que se origina en el pensamiento. La expresión de ideas juega un papel	Esta variable se va medir mediante la ficha de expresión oral, es una adaptación de Uchpas (2020), que <u>comprende las</u>	Conciencia Fonológico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica los fonemas vocálicos Diferencia los diferentes grafemas ▪ Expresa con claridad los fonemas 	1,2,	Si=1 No=0	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alto ▪ 32-42 ▪ Medio ▪ 22-31 ▪ Bajo ▪ 14-21

<p>fundamental en diversas situaciones, ya que a partir de los pensamientos se generan diversas construcciones sobre el entorno de cada individuo. Es esencial que, en el entorno educativo y social, los estudiantes participen en actividades integradoras que demanden habilidades verbales y gestuales para expresar sus sentimientos, emociones o pensamientos. Esto favorecerá el desarrollo de una convivencia armoniosa, contribuyendo a la creación de un ambiente propicio.</p>	<p>dimensiones: Conciencia fonológica Conocimiento morfosintáctico Habilidad pragmática. Se operativiza en 10 indicadores y 20 ítems.</p>	<p>Conocimiento morfosintáctico</p>	<p>Pronunciación de las oraciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Usa estructuras gramaticales ▪ Construye una oración con dos palabras ▪ Ordena palabras para construir una frase 	<p>▪ ▪ ▪</p>
		<p>Habilidad pragmática</p>	<p>Interactúa con su cuerpo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa ideas desde sus vivencias ▪ Dice pequeñas oraciones 	<p>▪ ▪ ▪</p>

3.5. Formulación de hipótesis

3.5.1. Hipótesis general

HG: La implementación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo en el aula promoverá de manera significativa el desarrollo de la expresión oral en los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba, Bolivia, durante el año 2023.

3.5.2. Hipótesis específicas

HE1: La aplicación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo fomentará la conciencia fonológica en los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

HE2: La implementación de los Juegos de Soplo como parte del programa generará un impacto positivo y significativo en el conocimiento morfosintáctico de

los estudiantes de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

HE3: Los efectos resultantes de la aplicación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo influirán de manera significativa en la habilidad pragmática de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La observación se erigió como la técnica fundamental en este estudio, dado que implica la captura y registro directo de los eventos observados, proporcionando una representación más auténtica de las interacciones con los sujetos de estudio. Esta técnica es particularmente valiosa en el contexto de una investigación cuantitativa, como respalda Behan (2008), al ofrecer un método objetivo para recopilar datos detallados y precisos sobre los fenómenos estudiados.

3.6.1. Descripción de instrumentos

Se empleó la guía de observación como instrumento principal para la recopilación directa de datos, siguiendo las pautas metodológicas propuestas por Balbuena (2013). Esta herramienta se diseñó específicamente para capturar de manera detallada y sistemática las diferentes facetas de interés, permitiendo una evaluación precisa de los comportamientos y eventos observados en el contexto de la investigación. La herramienta constó de 3 dimensiones a evaluar que son. Conciencia fonológica, conocimiento morfosintáctico y habilidad pragmática, contiene 20 ítems, los niveles de medición fueron dicotómicos con valores de si=1 y No= 0

Descripción del instrumento: Se detalla a continuación la ficha técnica del instrumento:

Denominación del instrumento: Instrumento que mide conciencia fonológica de los niños de 4 años.

Tipo de instrumento : Lista de cotejo
Autora:
Técnica de aplicación : Ficha de observación
Autor : Gaspar Pastrana Judith
Administración : Individual
Ámbito de aplicación : Niños de Educación Inicial
Tiempo : de 20 a 30 minutos para aplicación
Finalidad : Obtener datos sobre la expresión oral mediante actividades con juegos de soplo.
Ítems : 20 ítems
Puntaje : Si= 1 y No=0
Escala : Ditotómica
Confiabilidad : KR20 (coeficiente=0,80)
Validación : Juicio de expertos.

Tabla 4

Baremación de los niveles de la variable y dimensiones

Conciencia fonológica	Niveles y rangos		
	Bajo	Medio	Alto
Dimensiones			
D1	[0 - 2]	[3 - 4]	[5 - 7]
D2	[0- 2]	[3- 4]	[5 - 7]
D3	[0- 2]	[3 -4]	[5 - 6]
Variable 1	[0 - 6]	[7 - 13]	[14 - 20]

3.6.2. Validación de instrumentos (de juicio experto)

El instrumento fue validados a través del juicio de expertos, una técnica respaldada por la teoría que implica la evaluación de la calidad de un instrumento de medida. Fueron un grupo de especialistas en la temática que revisaron minuciosamente las herramientas, emitiendo opiniones fundamentadas sobre la claridad, relevancia, pertinencia y adecuación de los ítems que las componen (González et al., 2016). Es un procedimiento destinado a obtener evidencia de validez de contenido de un instrumento, involucrando la valoración de expertos en el área de interés, quienes califican la adecuación, coherencia, relevancia y representatividad de los ítems que conforman el instrumento (Caycho-Rodríguez et al., 2018).

Tabla 5*Crterios e indicadores para la validez de contenido*

Crterios	Indicadores
1.- Claridad	Facilidad de comprensión de los ítems
2.- Relevancia	Importancia de los ítems
3.- Pertinencia	Congruencia de los ítems
4.- Representatividad	Proporción de ítems
5.- Coherencia	Consistencia y homogeneidad de los ítems
6.- Adecuación	Idoneidad de los ítems
7.- Transferencia	Generalización de los resultados obtenidos
8.- Equidad	Ausencia de sesgos o prejuicios
9.- Sensibilidad	cambios o diferencias en el nivel del constructo
10.- Discriminación	capacidad de los ítems

3.6.3. Confiabilidad estadística del instrumento

La evaluación de la confiabilidad del instrumento se llevó a cabo empleando el coeficiente de confiabilidad Kuder-Richardson 20 (Kr20), una opción adecuada para instrumentos de naturaleza dicotómica, como es el caso del utilizado en esta investigación. El Kr20 proporcionó un coeficiente de 0,80, lo que sugirió un nivel satisfactorio de confiabilidad para el instrumento en el contexto específico de aplicación. Los expertos calificaron que el instrumento fue suficiente y aplicable, en (Véase en anexo 5)

Tabla 6*Escala de fiabilidad del instrumento*

Criterio de confiabilidad de valores	
Rangos	Magnitud
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 1,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente conbialidad
1	Confiabilidad perfecta

Según el KR20 se realizó la fiabilidad del instrumento en el que se obtuvo un coeficiente de 0,08, se presenta la tabla respectiva:

Tabla 7*Fiabilidad del instrumento*

Estadística de fiabilidad	
KR20	Nº de elementos
,800	20

3.7. Técnicas para el procesamiento de datos**3.7.1. Procedimiento**

El proceso de investigación se estructuró en un conjunto de etapas organizadas que abarcaron desde la formulación inicial del problema hasta la difusión de los resultados. Este procedimiento integral implicó una revisión exhaustiva de la literatura, la definición clara de objetivos, la formulación de hipótesis, la elección de diseño y método, la selección de la muestra, la recolección de datos, el análisis e interpretación de resultados, la elaboración del informe y la difusión de hallazgos. Cada fase del estudio se llevó a cabo con rigor y ética, respaldada por fundamentos sólidos y aplicando criterios de validez y confiabilidad propios de la investigación científica. Se siguieron protocolos específicos para la recopilación de información, obteniendo la debida autorización y aplicando procedimientos estadísticos descriptivos e inferenciales. Además, se implementaron mecanismos de corrección de estilo para asegurar la calidad y claridad del informe final del estudio.

3.7.2. Método de análisis de datos

El procedimiento utilizado para el análisis descriptivo implicó la generación de tablas y gráficos específicos diseñados para destacar las frecuencias y porcentajes inherentes a los datos recopilados. Cada derivación fue examinada detalladamente, lo que facilitó la obtención de conclusiones descriptivas relevantes.

En relación con el análisis inferencial, dada la naturaleza preexperimental del diseño de investigación, se optó por aplicar estadísticas no paramétricas para la comparación de grupos relacionados, específicamente el test de rangos con signo de Wilcoxon. Este método se eligió para evaluar los efectos o la influencia de los Juegos de Soplo en la conciencia fonológica de los niños de 4 años del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera en Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

CAPÍTULO IV PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Procesamiento de datos: Resultados

4.1.1. Estadística descriptiva del resultado general

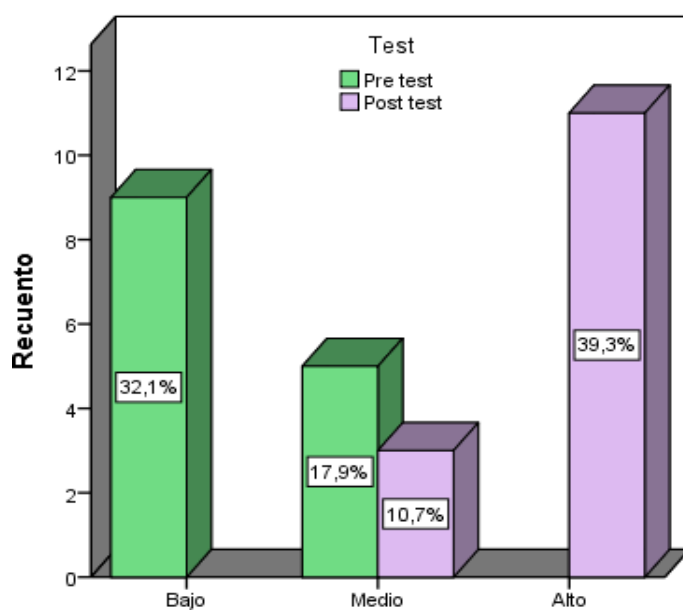
Tabla 8

Derivado general del desarrollo de la E.O por test

		Test		Total
		Pre test	Post test	
Desarrollo de la expres. oral	Bajo	9	0	9
		32,1%	0,0%	32,1%
	Medio	5	3	8
		17,9%	10,7%	28,6%
	Alto	0	11	11
		0,0%	39,3%	39,3%
Total		14	14	28
		50,0%	50,0%	100,0%

Figura 1

Desarrollo de la E.O por test



De los resultados, en el pre test, el 32,1% de los estudiantes se ubicaron en el nivel bajo en lo que respecta a su E.O. Esto indica que, al inicio del estudio, una parte considerable de los niños presentaba dificultades significativas en la habilidad de expresar verbalmente sus ideas y pensamientos. Adicionalmente, el 17,9% se ubicó en el nivel medio, lo que sugiere que un grupo menor de estudiantes tenía un nivel moderado de competencia en la expresión oral en comparación con sus compañeros.

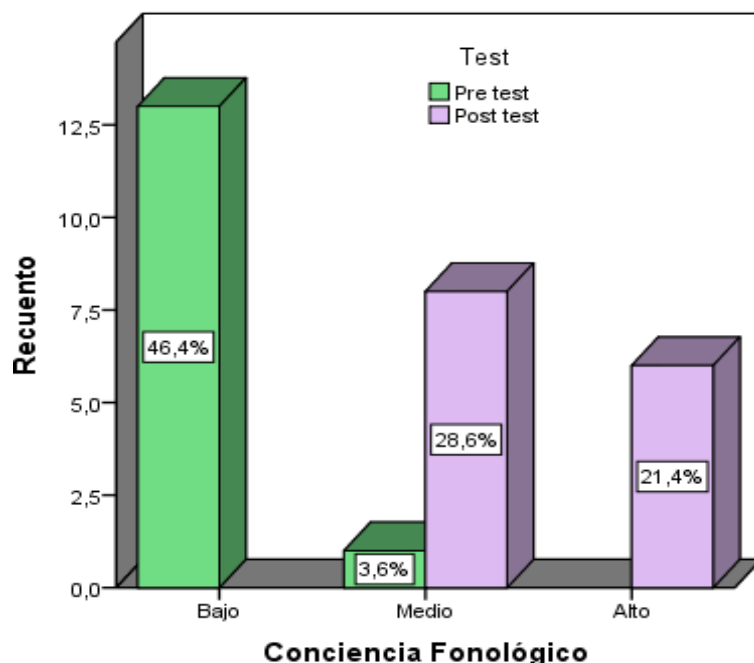
Sin embargo, tras la aplicación del programa "Juegos de Soplo", se produjo un cambio sustancial en el progreso de la E.O de los estudiantes, donde el 39,3% de los niños alcanzó el nivel alto, además, el 10,7% de los estudiantes se mantuvo en el nivel medio, lo que sugiere que este grupo mantuvo un nivel moderado de competencia en expresión oral, lo que demuestra una mejora significativa en sus habilidades de expresión oral. Esto es un resultado alentador, ya que indica que el programa fue eficaz en elevar considerablemente el nivel de competencia en esta área. En conjunto, estos hallazgos indican que el programa "Juegos de Soplo" fue exitoso en su objetivo de elevar el perfeccionamiento de la E.O en estudiantes de 4 años en la "Fundación Tarazona Misionera" en Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

4.1.2.2. Resultado específico de la dimensión 1.

Tabla 9

Derivado específico del desarrollo de la conciencia fonológica por test

		Test		Total
		Pre test	Post test	
Conciencia Fonológica	Bajo	13	0	13
		46,4%	0,0%	46,4%
	Medio	1	8	9
		3,6%	28,6%	32,1%
	Alto	0	6	6
		0,0%	21,4%	21,4%
Total		14	14	28
		50,0%	50,0%	100,0%

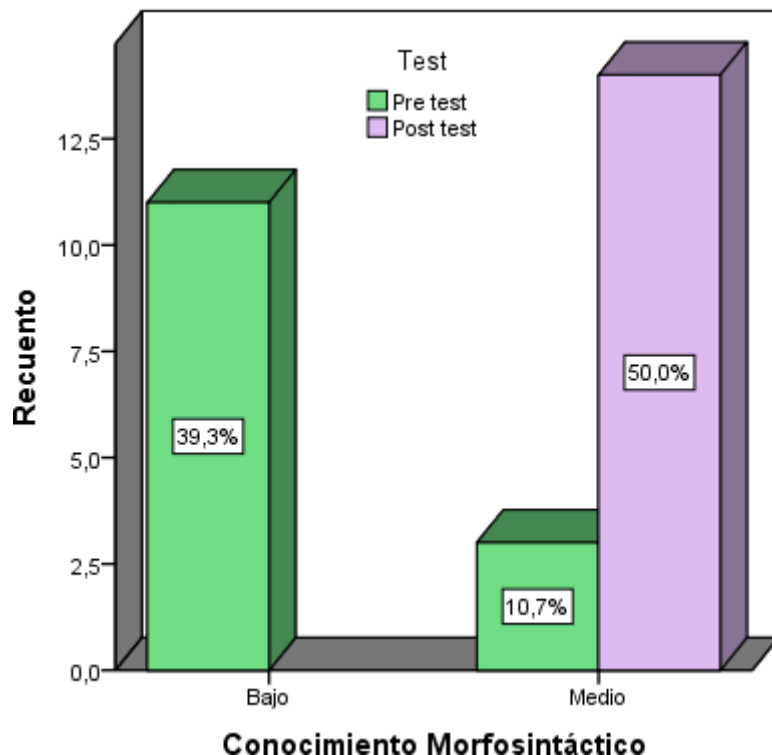
Figura 2*Desarrollo de la conciencia fonológica por test*

De en la tabla y figura, en pre test, el 46,4% de los niños y niñas se ubicaron un nivel bajo en la conciencia fonológica de expresión oral, otros 3,6 se ubicaron en el nivel medio; luego de haber aplicado el programa "Juegos de soplo" del pos test, el 21,4% se ubicó en el nivel alto en su desarrollo de la conciencia fonológica, asimismo 28,6 en el nivel medio; dichos resultados es producto de todo el transcurso de la investigación en niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera" Cochabamba. Bolivia, 2023.

4.1.2.3. Resultado específico de la dimensión 2.

Tabla 10*Derivado específico del desarrollo del conocimiento morfosintáctico pos test*

		Test		Total
		Pre test	Post test	
Conocimiento Morfosintáctico	Bajo	11 39,3%	0 0,0%	11 39,3%
	Medio	3 10,7%	14 50,0%	17 60,7%
Total		14 50,0%	14 50,0%	28 100,0%

Figura 3*Desarrollo de conocimiento morfosintáctico por test*

Por otro lado, los resultados de la tabla y figura, en pre test, el 39,3% de los estudiantes se ubicaron un nivel bajo del conocimiento morfosintáctico de la expresión oral, asimismo el 10,7% se ubicó en el nivel medio; después de la aplicación del programa "Juegos de soplo" en el pos test, el 50% se ubicó en el nivel alto en su desarrollo del conocimiento morfosintáctico; dicho resultado es producto de todo el transcurso de la investigación en niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera" Cochabamba. Bolivia, 2023.

4.1.2.4. Resultado específico de la dimensión 3.

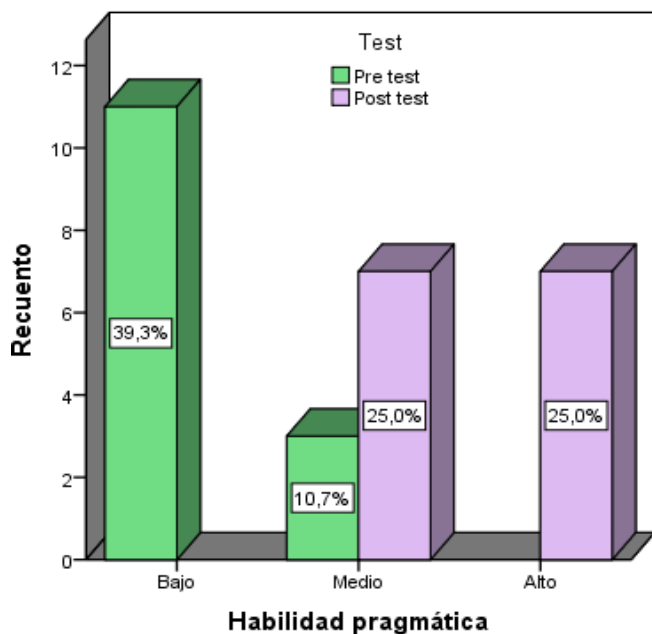
Tabla 11

Derivado específico del desarrollo de la habilidad pragmática pos test

		Test		Total
		Pre test	Post test	
Habilidad pragmática	Bajo	11 39,3%	0 0,0%	11 39,3%
	Medio	3 10,7%	7 25,0%	10 35,7%
	Alto	0 0,0%	7 25,0%	7 25,0%
Total		14 50,0%	14 50,0%	28 100,0%

Figura 4

Desarrollo de la habilidad pragmática por test



Finalmente, otro de los resultados de la tabla y figura, en pre test, el 39,3% de los estudiantes se ubicaron un nivel bajo de su habilidad pragmática de la expresión oral, asimismo el 10,7% se ubicó en el nivel medio; inmediatamente de la aplicación del programa "Juegos de sopló" en el pos test, el 25% se ubicó en el nivel alto en su desarrollo de la habilidad pragmática. Los resultados es producto de todo el transcurso de la investigación en niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera" Cochabamba. Bolivia, 2023.

4.2. Prueba de hipótesis

4.2.1. Estadístico de normalidad

H0= Los testimonios poseen una repartición estándar.

Ha= Los testimonios no poseen una repartición estándar.

Tabla 12

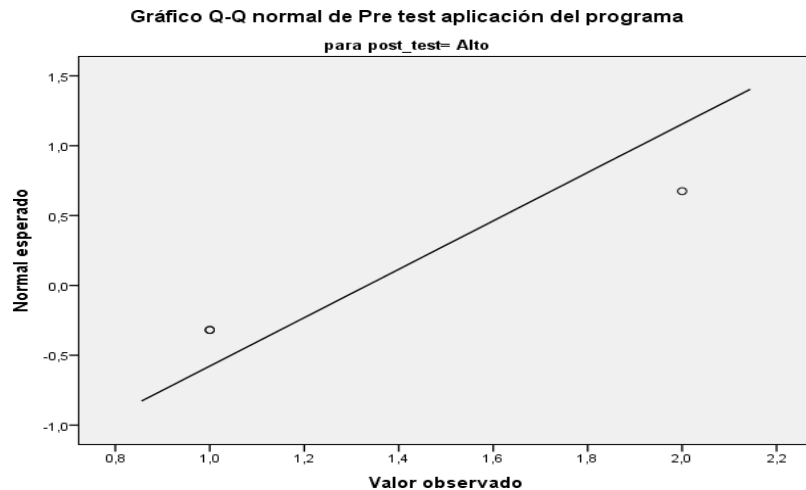
Resultado de la normalidad de datos de la variable

Pruebas de normalidad ^b				
		Shapiro-Wilk		
Post test				
Pre test	Bajo	,665	8	,001
	Alto	,750	3	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figura 5

Gráfico de la prueba de normalidad



Los resultados indican que la información no presenta una distribución normal, tal como se ha demostrado mediante la prueba de Shapiro-Wilk. Dada esta ausencia de normalidad en la distribución, se decidió realizar la prueba de hipótesis utilizando el modelo estadístico no paramétrico de Wilcoxon. La elección de este enfoque se basa en la naturaleza de los datos y su falta de conformidad con las suposiciones de la estadística paramétrica.

4.2.2. Prueba de hipótesis general

Ha: La implementación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo en el aula promoverá de manera significativa el desarrollo de la expresión oral en los niños del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, durante el año 2023.

Ho: La implementación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo en el aula no promoverá de manera significativa el desarrollo de la expresión oral en los niños del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, durante el año 2023.

Tabla 13

Diferencia de Rangos del pre y post test del resultado general.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test: Desarrollo de la	Rangos negativos	0 ^a	3,00	24,00
expresión oral - Pre test:	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
Desarrollo de la expresión	Empates	2 ^c		
oral	Total	14		

Tabla 14

Derivado general de la significancia de los efectos del programa

Estadísticos de prueba ^a	
Post test: Desarrollo de la expresión oral - Pre test: Desarrollo de la expresión oral	
Z	-3,153 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El análisis no paramétrico general de Wilcoxon, derivado de la implementación del Programa de Juegos de Soplo en la expresión oral de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera en Cochabamba, Bolivia, durante el año 2022, revela un valor de Z igual a -3,153, que es inferior al valor crítico Z_c de -1,96. Además, presenta un p-valor de 0,002, que es inferior al nivel de significancia

de 0,05. En consecuencia, se ha decidido aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula.

4.2.3. Prueba de hipótesis específica 1

Ha: La aplicación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo fomentará la conciencia fonológica en los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

Ho: La aplicación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo no fomentará la conciencia fonológica en los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

Tabla 15

Diferencia de Rangos del pre y post test del resultado específico 1

Rangos				
		N	Rango Prom.	Suma de rangos
Post test: Conciencia Fonológica	Rangos negat.	1 ^a	6,00	26,00
Pre test: Conciencia Fonológica	Rangos positivos	12 ^b	7,08	85,00
	Empates	1 ^c		
	Total	14		

Del resultado general, se presenta la disconformidad de rangos del pre y post test del grupo único, donde, luego de haber aplicado el programa Juegos de soplo para el perfeccionamiento de la conciencia fonológica, donde se visualiza una diferencia significativa entre los rangos y denota que si hubo efectos positivos del programa.

Tabla 13

Derivado específico 1 de la significancia de los efectos del programa

Estadísticos de prueba ^a	
	Po. test: Conciencia Fonológica - Pr. test: Conciencia Fonológica
Z	-2,968 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Del resultado específico 1 no paramétrico de Wilcoxon, de la aplicación del Programa Juegos de soplo en la conciencia fonológica de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba- Bolivia en el año 2023. Se visualiza el Valor de $Z=-2,968 < Z_c = -1,96$, asimismo presenta un $P_{\text{Valor}} = 0,003 < 0,05$. Ante ello se determinó aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

4.2.4. Prueba de hipótesis específica 2

Ha: La implementación de los Juegos de Soplo como parte del programa generará un impacto positivo y significativo en el conocimiento morfosintáctico de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

Ho: La implementación de los Juegos de Soplo como parte del programa no generará un impacto positivo y significativo en el conocimiento morfosintáctico de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

Tabla 14

Diferencia de Rangos del pre y post test del resultado específico 2

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test: Conocimiento	Rang. Negat.	1 ^a	4,00	4,00
Morfosintáctico - Pre test:	Rang. Posit.	9 ^b	5,67	51,00
Conocimiento	Empates	4 ^c		
Morfosintáctico	Total	14		

Del resultado específico 2, se presenta la discrepancia de rangos del pre y post test del grupo único, donde, inmediatamente de la aplicación del programa Juegos de soplo en el conocimiento morfosintáctico, se visualiza una diferencia significativa entre rangos y denota que si hubo efectos positivos del programa.

Tabla 15*Derivado específico 3 de la significancia de los efectos del programa*

Estadísticos de prueba ^a	
	Po test: Conocimiento Morfosintáctico – Pr. test: Conocimiento Morfosintáctico
Z	-2,804 ^b
Sig. Asintótic. (bilateral)	,005

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Del resultado específico 2 no paramétrico de Wilcoxon, de la realización del Programa Juegos de soplo en la conciencia fonológica de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba- Bolivia en el año 2023. Se visualiza el Valor de $Z = -2,804 < Z_c = -1,96$, asimismo presenta un PValor = $0,005 < 0,05$. Ante ello se determinó aceptar la hipótesis alterna específica y rechazar la hipótesis nula.

4.2.5. Prueba de hipótesis específica 3

Ha: Los efectos resultantes de la aplicación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo influirán de manera significativa en la habilidad pragmática de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

Ho: Los efectos resultantes de la aplicación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo no influirán de manera significativa en la habilidad pragmática de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.

Tabla 16*Diferencia de Rangos del pre y post test del resultado específico 3*

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test: Habilidad pragmática - Pre test:	Rangos negativos	1 ^a	6,50	6,50
	Rangos positivos	11 ^b	6,50	71,50
	Empates	2 ^c		
	Total	14		

Del resultado específico 3, se presenta la diferencia de rangos del pre y post test del grupo único, donde, luego de haber aplicado el programa Juegos de soplo en la habilidad pragmática, se visualiza una diferencia significativa de rangos y denota que si hubo efectos positivos del programa.

Tabla 17

Derivado específico 4 de la significancia de los efectos del programa

Estadísticos de prueba ^a	
	Post test: Habilidad pragmática - Pre test: Habilidad pragmática
Z	-2,887 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Del resultado específico 3 no paramétrico de Wilcoxon, de la ejecución del Programa Juegos de soplo en la conciencia fonológica de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba- Bolivia en el año 2023. Se visualiza el Valor de $Z = -2,887 < Z_c = -1,96$, asimismo presenta un PValor = $0,004 < 0,05$. Ante ello se determinó aceptar la hipótesis específica 3 alterna específica y rechazar la hipótesis nula.

4.3. Discusión de resultados

Recordemos que los objetivos de la presente investigación asentaban a identificar la problemática de la E.O de estudiantes de 4 años del aula 4 y la ejecución del programa de juegos de soplo. De acuerdo a la discusión de los resultados se presenta lo siguiente:

De acuerdo a los resultados, descriptivos en el pre test, el 32,1% de los estudiantes se ubicaron en el nivel bajo en lo que respecta a su expresión oral. Esto indica que, al inicio del estudio, una parte considerable de los niños presentaba dificultades significativas en la habilidad de expresar verbalmente sus ideas y pensamientos. Adicionalmente, el 17,9% se ubicó en el nivel medio, lo que sugiere que un grupo menor de estudiantes tenía un nivel moderado de competencia en la expresión oral en comparación con sus compañeros. Sin embargo, después de

haber aplicado del programa "Juegos de Soplo", se produjo un progreso de la E.O de estudiantes, donde el 39,3% de los niños alcanzó el nivel alto, además, el 10,7% de los estudiantes se mantuvo en el nivel medio, lo que sugiere que este grupo mantuvo un nivel moderado de competencia en expresión oral, lo que demuestra una mejora significativa en sus habilidades de expresión oral. Esto es un resultado alentador, ya que indica que el programa fue eficaz en elevar considerablemente el nivel de competencia en esta área. En conjunto, estos hallazgos indican que el programa "Juegos de Soplo" fue exitoso en su objetivo de elevar el desarrollo de la E.O de estudiantes de 4 años en la "Fundación Tarazona Misionera" en Cochabamba, Bolivia, en el año 2023. El resultado presentado tiene coincidencias con los estudios de Aquire y Saiza (2021), los autores concluyeron que el estudio ayudó en el lenguaje oral de los niños y que gracias al plan de actividades participativas, lúdicas, repertorio léxico, pragmática fortaleció sus capacidades expresivas verbales, la investigación busca ayudar a los niños a que se pueda comunicar de manera más fluida con su familia, y pares, para ello se presentó una variedad de actividades como juegos, cantos, cuentos que fortalece su E.O de estudiantes de 4 años.

Otro de las derivaciones del pre test, el 46,4% de los estudiantes se ubicaron en un nivel bajo en la conciencia fonológica de la expresión oral, otros 3,6 se ubicaron en el nivel medio; luego de haber aplicado el programa "Juegos de soplo" del pos test, el 21,4% se ubicó en el nivel alto en su desarrollo de la conciencia fonológica, asimismo 28,6 en el nivel medio; dichos resultados es producto de todo el transcurso de la investigación en niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera" Cochabamba. Bolivia, 2023. En ese sentido el resultado del pre test indica que inicialmente, el 46,4% de los estudiantes se encontraba en un nivel bajo en cuanto a la conciencia fonológica de expresión oral. Además, un 3,6% estaba en un nivel medio. Este hallazgo sugiere que, antes de la intervención con el programa "Juegos de Soplo", una proporción significativa de los niños presentaba dificultades en el desarrollo de la conciencia fonológica.

Posteriormente de haber desarrollado el programa en el pos test, se observó una mejora en los niveles de conciencia fonológica. Ahora, el 21,4% de los estudiantes se ubica en el nivel alto, y un 28,6% en el nivel medio. Este cambio positivo en la distribución de los niveles sugiere que la implementación de los

"Juegos de Soplo" ha tenido un impacto favorable en el desarrollo de la conciencia fonológica de expresión oral en los niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera" en Cochabamba, Bolivia, 2023. Estos resultados se conciertan en comparación con el antecedente de Luque (2020), que se centró en talleres de dramatización para mejorar la E.O de estudiantes de 4 años, y la presente investigación que implementó el programa "Juegos de Soplo", donde se observan similitudes en el procedimiento del diseño pre experimental y la utilización de pre test y pos test.

Ambas investigaciones compartieron el objetivo de mejorar habilidades específicas coherentes con la E.O de estudiantes de 4 años. En el antecedente, la dramatización fue el enfoque principal, mientras que, en la presente investigación, los "Juegos de Soplo" fueron la intervención clave. Asimismo, en cuanto a los resultados, ambas investigaciones evidencian mejoras después de la intervención. En el antecedente, la mejora se reflejó en los resultados del pre test y post test, mientras que, en la investigación actual, se observa un aumento en los niveles de conciencia fonológica de E.O después de emplear el programa "Juegos de Soplo".

Aunque los enfoques difieren, ambas investigaciones sugieren que intervenciones específicas tienen un impacto positivo en la E.O de estudiantes de 4 años. La comparación con el antecedente fortalece la validez de la intervención actual y respalda la idea de que enfoques pedagógicos específicos pueden contribuir significativamente al desarrollo de habilidades comunicativas en esta etapa temprana.

Por otro lado, los resultados de la tabla y figura, en pre test, el 39,3% de los estudiantes se ubicaron un nivel bajo del conocimiento morfosintáctico de la expresión oral, asimismo el 10,7% se ubicó en el nivel medio; después de la ejecución del programa "Juegos de soplo" en el pos test, el 50% se ubicó en el nivel alto en su desarrollo del conocimiento morfosintáctico; dicho resultado es producto de todo el transcurso de la investigación. El resultado obtenido en el conocimiento morfosintáctico de la expresión oral después de la aplicación del programa "Juegos de Soplo" es muy positivo y sugiere un impacto significativo en el perfeccionamiento de esta habilidad en los niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera" en Cochabamba, Bolivia, 2023.

Este cambio positivo indica que la intervención con los "Juegos de Soplo" ha tenido un impacto significativo en el conocimiento morfosintáctico de los niños. Es posible que las actividades y ejercicios proporcionados por el programa hayan contribuido a fortalecer su comprensión de la estructura y organización de las palabras dentro de las oraciones, así como su capacidad para expresarse de manera más efectiva. En conclusión, el resultado refleja el éxito del programa en mejorar el conocimiento morfosintáctico de la expresión oral en los niños participantes, lo que respalda la eficacia de esta intervención pedagógica en el contexto específico de la Fundación Tarazona Misionera.

Los resultados se comparan con las derivaciones de Gironda (2012) se utilizó un diseño transeccional y se implementaron actividades programadas de cánticos, estrofas y efectos en un Jardín Infantil, con el propósito de mejorar la E.O de estudiantes de nivel inicial. La conclusión destacó mejoras significativas en diversas áreas del desarrollo infantil, incluido el lenguaje oral.

Asimismo, comparando estos resultados con la investigación actual, que implementó el programa "Juegos de Soplo" en la "Fundación Tarazona Misionera", se observa una convergencia en el énfasis en actividades específicas para optimizar la E.O de estudiantes. Ambos estudios buscan potenciar el desarrollo del lenguaje mediante intervenciones específicas y han encontrado mejoras notables en las habilidades efusivas de los estudiantes.

Aunque los métodos y enfoques pueden diferir, la similitud reside en la eficacia de intervenciones focalizadas para perfeccionar la E.O de estudiantes en edad preescolar. Esto refuerza la idea de que diversas estrategias pedagógicas, ya sean juegos de soplo o actividades programadas de cantos y rimas, pueden desempeñar un papel crucial en el progreso de la E.O en esta etapa crucial del desarrollo infantil.

Finalmente, otro de los resultados de la tabla y figura, en pre test, el 39,3% de los estudiantes estuvieron en un nivel bajo de su habilidad pragmática de la expresión oral, asimismo el 10,7% se ubicó en el nivel medio; inmediatamente realizado el programa "Juegos de soplo" del pos test, el 25% se ubicó en el nivel alto en su desarrollo de la habilidad pragmática. Los resultados es producto de todo

el transcurso de la investigación en niños de 4 años de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba. Bolivia, 2023.

La intervención con el programa "Juegos de Soplo" resultó en mejoras notables, ya que un cuarto de los niños elevó su habilidad pragmática a un nivel alto. Aunque no se alcanzó la totalidad, la mejora demuestra el impacto positivo del programa en la capacidad de los niños para usar el lenguaje de manera efectiva en contextos prácticos y sociales. En ese contexto, los resultados sugieren que el programa "Juegos de Soplo" fue eficaz para promover el progreso de la habilidad pragmática en la E.O de estudiantes de 4 años en la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba. Bolivia, 2023.

Con relación a los resultados inferencias, respecto al resultado general no paramétrico de Wilcoxon, para el Programa Juegos de soplo en la expresión oral de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba- Bolivia en el año 2023. Se visualizó el Valor de $Z = -3,153 < Z_c = -1,96$, asimismo presentó un $P_Valor = 0,002 < 0,05$. Ante ello se determinó aceptar la hipótesis alterna. En primer lugar, el colorario se compara con la investigación de Aparicio (2011), que se centró en el desarrollo de destrezas sociales en niños que sufren maltrato infantil. Aunque ambas investigaciones comparten el enfoque en el perfeccionamiento de habilidades expresivas en niños, difieren en el contexto y las estrategias empleadas. Mientras Aparicio se enfocó en habilidades sociales, la investigación actual se centró en la conciencia fonológica y habilidades pragmáticas en un contexto específico de educación inicial.

La conexión con la investigación de Luque (2020) se evidencia en el objetivo común de mejorar la E.O de estudiantes. Aunque los enfoques difieren (dramatización en Luque y "Juegos de Soplo" en la investigación actual), ambos comparten la meta de mejorar la expresión oral. Sin embargo, Luque utiliza talleres de dramatización, mientras que la investigación actual implementa juegos específicos de soplo.

Del resultado específico 1 no paramétrico de Wilcoxon, para el Programa Juegos de soplo en la conciencia fonológica de los niños del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba. Bolivia, 2023. Se visualizó el Valor de $Z = -2,968 < Z_c = -1,96$, asimismo presenta un $P_Valor = 0,003 < 0,05$. Ante ello se

determinó aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. Asimismo, al comparar con la investigación de Cajiao (2018), que se centró en el impacto de cuentos infantiles en el perfeccionamiento del E.O de estudiantes de 4 a 5 años, el estudio actual con su énfasis en juegos de soplo, presenta otra estrategia para mejorar el lenguaje. Aunque las estrategias son diferentes, ambas investigaciones buscan mejorar habilidades lingüísticas en niños de edad similar.

Del resultado específico 2 no paramétrico de Wilcoxon, para el Programa Juegos de soplo en la conciencia fonológica de los niños del aula 4 de la "Fundación Tarazona Misionera" Cochabamba. Bolivia, 2023. Se visualizó el Valor de $Z = -2,804 < Z_c = -1,96$, asimismo presentó un PValor = $0,005 < 0,05$. Ante ello se determinó aceptar la hipótesis alterna específica; frente a este resultado, el estudio se articula con las teorías de Paliza (2015) y Ruiz y Lara (2009), ambas sostienen la importancia de ejercicios de respiración y soplo en el desarrollo del lenguaje oral. Paliza destaca la necesidad de contar con materiales creativos para facilitar el desarrollo del soplo, mientras que Ruiz y Lara enfatizan la importancia de enseñar a los niños a utilizar mejor su soplo en el habla, disciplinando el aliento y regulándolo. Estas teorías respaldan la elección del programa "Juegos de Soplo" en la investigación actual como una estrategia para fortalecer la E.O de estudiantes de 4 años.

Finalmente, del resultado específico 3 y demás resultados no paramétricos de Wilcoxon, de la ejecución del Programa Juegos de soplo en la conciencia fonológica de los niños del aula 4 de la "Fundación Tarazona Misionera" Cochabamba- Bolivia 2023. Se visualiza el Valor de $Z = -2,887 < Z_c = -1,96$, asimismo presenta un PValor = $0,004 < 0,05$. Ante ello se determinó admitir la hipótesis específica 3 alterna y rechazar la hipótesis nula. Frente a ello se comenta que la investigación actual se inscribe en un contexto más amplio de estudios que buscan mejorar la expresión oral en niños pequeños, utilizando estrategias diversas y considerando teorías que respaldan la importancia del soplo y la respiración en el desarrollo del lenguaje. La diversidad de enfoques y estrategias refleja la búsqueda constante de métodos efectivos para fomentar el desarrollo lingüístico en la infancia.

CAPÍTULO V

Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

- 1) Se concluye que el Programa Juegos de soplo, tiene efectos positivos y significativos en la expresión oral de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba- Bolivia en el año 2023 esto ha sido corroborado por el estadístico no paramétrico de Wilcoxon, donde se visualizó el Valor de $Z=-3,153 < Z_c = -1,96$, asimismo presentó un PValor= $0,002 < 0,05$.
- 2) Del resultado específico 1 no paramétrico de Wilcoxon, de la realización del Programa Juegos de soplo en la conciencia fonológica de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba- Bolivia en el año 2023. Se visualiza el Valor de $Z=-2,968 < Z_c = -1,96$, asimismo presenta un PValor= $0,003 < 0,05$. Ante ello se determinó aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.
- 3) Del resultado específico 2 no paramétrico de Wilcoxon, de la realización del Programa Juegos de soplo en conocimiento morfosintáctico de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba- Bolivia en el año 2023. Se visualiza el Valor de $Z=-2,804 < Z_c = -1,96$, asimismo presenta un PValor= $0,005 < 0,05$. Ante ello se determinó aceptar la hipótesis alterna específica y rechazar la hipótesis nula.
- 4) Del resultado específico 3 no paramétrico de Wilcoxon, en la realización del Programa Juegos de soplo en la habilidad pragmática de los niños del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera Cochabamba- Bolivia en el año 2023. Se visualiza el Valor de $Z=-2,887 < Z_c = -1,96$, asimismo presenta un PValor= $0,004 < 0,05$. Ante ello se determinó aceptar la hipótesis específica 3 alterna específica.

5.2. Recomendaciones

En base a los resultados obtenidos en la investigación, “Programa Juegos de Soplo para el Desarrollo de la Expresión Oral en los niños de 4 años de la Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba. Bolivia, 2023, tuvo resultados significativos el cual lleva a las siguientes recomendaciones.

- 1) Recomendación para docentes, directivos y estudiantes frente al efecto positivo del Programa Juegos de Soplo en la expresión oral: Se sugiere que las docentes incorporen de manera continua y estructurada el Programa Juegos de Soplo en las actividades diarias del aula 4 de la Fundación Tarazona Misionera. Los directivos deben respaldar y facilitar la implementación del programa, brindando recursos y apoyo logístico. Además, se aconseja que los estudiantes participen activamente en las dinámicas propuestas por el programa, fomentando así un ambiente de aprendizaje colaborativo y motivador.
- 2) Recomendación específica para la mejora de la conciencia fonológica: Dado que se ha confirmado que el Programa Juegos de Soplo influye positivamente en la conciencia fonológica, se aconseja a las docentes planificar y ejecutar actividades específicas que refuercen esta habilidad. Los directivos pueden promover capacitaciones para el cuerpo docente sobre estrategias pedagógicas que potencien la conciencia fonológica. A los estudiantes, se les anima a participar activamente en las actividades propuestas, aprovechando al máximo los beneficios del programa.
- 3) Recomendación específica para el segundo resultado en el conocimiento morfosintáctico: Considerando la aceptación de la hipótesis alterna específica relacionada con la conciencia fonológica en el año 2023, se sugiere que las docentes continúen implementando el Programa Juegos de Soplo en futuras cohortes de estudiantes. Los directivos pueden evaluar la posibilidad de extender el programa a otras aulas, beneficiando a un mayor número de niños. Para los estudiantes, se recomienda que aprovechen las actividades propuestas para fortalecer su conciencia fonológica de manera lúdica y efectiva.

- 4) Recomendación específica para el tercer resultado en la habilidad pragmática: Con la confirmación de la aceptación de la hipótesis específica 3 en la conciencia fonológica en el año 2023, se aconseja a las docentes adaptar y personalizar las actividades del Programa Juegos de Soplo según las necesidades específicas de los niños en el aula 4. Los directivos pueden proporcionar apoyo adicional y recursos para optimizar la implementación del programa. A los estudiantes, se les insta a participar activamente y expresar sus experiencias, contribuyendo así a la mejora continua del programa.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Actividades para Educación Infantil. (2022). La importancia del soplo en el lenguaje oral. <https://normas-apa.org/referencias/citar-pagina-web/>
- Chancafe, N. (2019). *Fundamentación teórica de los enfoques del área de comunicación en el currículo nacional en relación a los niños de educación inicial. (Monografía)*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Chávez-Velázquez, S., Macías-Gil, E., Velázquez-Ortiz, V., & Vélez-Díaz, D. (2017). La Expresión Oral en el niño preescolar. *Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación*, 7(14), 1-103 <https://www.scribbr.es/normas-apa/ejemplos/pagina-web/>
- Condori Gallardo, J. J., Morales Huamán, C. A. (2015). *Cuentos infantiles y su influencia en la solución de las dificultades en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 años del PRONOEI Mi Nido Azul del distrito de San Juan de Lurigancho (Tesis de Pregrado)*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Cristian Cchildrens Fund (1998) *Programa en Educación Inicial Guía Pedagógica en educación Inicial para la madre guía y el educador o educadora fondo cristiano para niños de Bolivia CCF-B*
- Flores Delgado, J. (2017). El juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en su lengua materna de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 428 – Acuchimay (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://normas-apa.org/referencias/>
- Hermoza Palomino, W. (2021). *Dramatización como recurso didáctico y expresión oral del inglés en estudiantes de educación secundaria*. *Puriq*, 3(2), 415–438. <https://doi.org/10.37073/puriq.3.2.156>
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35630908.pdf>
- Jara Moreno Y, Samaritano Viasus O (2020) *Caracterización y Tipos de Errores Articularios en Pacientes con Labios Y Paladar Hendido Bogotá- Colombia*.

- Jorge Perelló (2011) *se trata de la articulación producida por un mal funcionamiento de los órganos periféricos de habla*. p. 94
- Lomas. Carlos. (1999). *Como enseñar a hacer cosas con palabras. Volumen II. Teoría y práctica de la educación lingüística*. Editorial Paidós.
- Martin Cisneros L, Ramírez Auz M (2007) *de la expresión dramática a la expresión oral* pags.915-930
- Martínez Chepe, A. C., Tocto Tomapasca, C., & Palacios Ladines, L. G. (2015). La expresión oral en los niños y los cuentos. UCV-Hacer, 4(2), 12-171 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5487165.pdf>
- MINEDU. (2012). *Marco del Buen Desempeño Docente*. Lima: Ministerio de Educación.
- MINEDU. (2012). Marco del Buen Desempeño Docente. Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación Cultural de deporte Viceministerio de Educación Escala abreviada de Desarrollo Psicosocial.
- Nelson Ortiz (2001) adaptación: Frida Shedam de Leon La Paz Bolivia UNICEF-PROANDES
- Roldan. E (2016) La comprensión comunicativa y la expresión oral. Revistas Documentos Lingüísticos y Literarios UACH
- Roldan. E (2016) La comprensión comunicativa y la expresión oral. Revistas Documentos Lingüísticos y Literarios UACH
- Romero Pérez, M., Naranjo García, M. I., & Saavedra Infante, M. (2021). Actividades para Desarrollar la Expresión Oral en los Niños de la Primera Infancia. Revista Científica Hallazgos21, 6(1), 55–65. Recuperado a partir de <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/507>
- Rudas Rojas, M. M. (2019). Las adaptaciones curriculares en el área de comunicación. (Monografía). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Vygotsky. (1977). Reflexiones sobre la escritura a partir de Vygotsky.

ANEXO 5

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLE		METODOLOGIA
¿Qué efectos tiene la aplicación del Programa Juegos de Soplo para el desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, 2023?	Determinar los impactos resultantes de la implementación del Programa de Juegos de Soplo en el desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.	La implementación del programa de actividades con juego de soplo en el aula promoverá de manera significativa el desarrollo de la expresión oral en los niños del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, durante el año 2023.	Variable Independiente: Programa juegos de soplo Variable Dependiente: Expresión oral		Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicada Diseño: Pre-experimental. Técnicas: Observación directa Instrumentos: Ficha de expresión oral Lista de cotejo Población: 80 niños Muestra: 14 niños Muestreo: No probabilística de tipo disponible
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones	Indicadores	
¿Cuáles son los impactos observados en la conciencia fonológica de los niños de 4 años de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, durante el año 2023, ¿cómo resultado de la implementación del Programa de Juegos de Soplo?	Evaluar los efectos generados por la atención del Programa de Juegos de Soplo en el desarrollo de la conciencia fonológica de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.	La aplicación del Programa de Actividades con Juegos de Soplo fomentara la conciencia fonológica en niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia en el año 2023.	Conciencia Fonológica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identifica los fonemas vocálicos ▪ Diferencia los diferentes grafemas ▪ Expresa con claridad los fonemas 	
¿Cuáles son los efectos identificados en el conocimiento morfosintáctico de los niños de 4 años pertenecientes a la “Fundación Tarazona Misionera” en Cochabamba, Bolivia, en el año 2023, ¿tras la aplicación del Programa de Juegos de Soplo?	Analizas los resultados derivados de la atención del Programa de Juegos de Soplo en el desarrollo del conocimiento morfosintáctico de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.	La implementación de los Juegos de Soplo como parte del programa generará un impacto positivo y significativo en el conocimiento morfosintáctico de los estudiantes de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.	Conocimiento morfosintáctico	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pronunciación de las oraciones ▪ Usa estructuras gramaticales ▪ Construye una oración con dos palabras ▪ Ordena palabras para construir una frase 	
¿Cómo se manifiesta los efectos de la atención del Programa de Juegos de Soplo en la promoción de la habilidad pragmática los niños de 4 años en la “Fundación Tarazona Misionera” en Cochabamba, Bolivia, en el año 2023?	Investigar los efectos observados a partir de la atención del programa de juegos de soplo en el progreso de la habilidad pragmática de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.	Los efectos resultantes de la aplicación del programa de actividades con juegos de soplo influirán de manera significativa en la habilidad pragmática de los niños de 4 años del aula 4 de la “Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba, Bolivia, en el año 2023.	Habilidad pragmática	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con su cuerpo ▪ Representa ideas desde sus vivencias ▪ Utiliza pequeñas oraciones 	

Anexo 2: Matriz de instrumentos para la recolección de datos

Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
Conciencia Fonológico	Identifica los fonemas vocálicos	1. ¿Reconoce las los fonemas a través del juego (lengua dentro y fuera)?	Ordinal 1. no 2. si	Bajo [0 - 3] Medio [4 - 7] Alto [8 - 12]
		2. ¿Menciona cada niño los vocálicos ae, io, ue y ie con el juego soplando las vocales?		
	Diferencia los diferentes grafemas	3. ¿Nombra fonemas s, f, l, n, y ch? a través del juego del baile soplando las velas?		
		4. ¿Usa los fonemas con el juego de los masajes faciales (boquita limpia)?		
	Expresa con claridad los fonemas	5. ¿Nombra y diferencia los distintos fonemas, utilizando la lengua (con el juego del baile de la lengua)?		
		6. ¿Dialoga con sus compañeros sobre lo que le gusto del juego soplando el remolino?		
Conocimiento morfosintáctico	Pronunciación de las oraciones	7. ¿Comunica con naturalidad la adivinanza con el juego soplando la trompa del elefante?	Ordinal 1. no 2. Si	Bajo [0 - 3] Medio [4 - 7] Alto [8 - 12]
		8. ¿Pronuncian con claridad las oraciones jugando al reloj con la lengua y respondiendo las preguntas de la docente?		
	Usa estructuras gramaticales	9. ¿Comparte con la docente y compañeros lo que aprendió del cuento soplando los globos?		
		10. ¿Expresa y construye el poema con imágenes a través del juego (corre mi pelota)?		
	Construye una oración con dos palabras	11. ¿Dialoga lo que piensa y siente, lo comunica a la docente a través de preguntas y se realiza el juego (soplando la caja sopladora) respondiendo las preguntas de la docente?		
		12. ¿Dice oraciones cantando la canción del gusano con el juego soplando los silbatos?		
	Ordena palabras para construir una frase	13. ¿Se comunica a través de gestos faciales y realiza mensajes en el rostro?		
		14. ¿Explica sus ideas realizando la adivinanza a través del juego soplando el embudo?		
Habilidad pragmática	Interactúa con su cuerpo	15. ¿Interactúa con su cuerpo y se comunica con fluidez a través del juego la reina pide que pinten el cabello del niño soplando la pintura?	Ordinal 1. no 2. Si	Bajo [0 - 2] Medio [3 - 5] Alto [6 - 8]
		16. ¿Se expresa con gestos para comunicarse con sus compañeros a través (juego soplando la torta)?		
	Representa ideas desde sus vivencias	17. ¿Los niños explican sus ideas con claridad sobre la adivinanza y juegan soplando la pelota?		
		18. ¿Logra representar sus vivencias desde el (cuento mis experiencias) y juega respirando y soplando con el juego la pesca?		
	Utiliza pequeñas oraciones	19. ¿Dice los niños pequeñas oraciones a través del juego soplando el embudo?		
		20. ¿Utiliza pequeñas oraciones a través del juego pregunta respuesta?		

Anexo 3: Instrumentos para la recolección de datos

FICHA DE OBSERVACION DEL PROGRAMA AJSA

DESARROLLO DE LA EXPRESION ORAL



Nombre del niño(a)

.....

Edad.....

Género: M () F ()

Aula/Sección:.....

	Reactivos Items	Si (1)	No (0)
	Conciencia fonológica		
1	Reconoce las los fonemas a través del juego (lengua dentro y fuera)		
2	Menciona cada niño los vocálicos ae, io, ue y ie con el juego soplando las vocales		
3	Nombra fonemas s, f, l, n, y ch a través del juego del baile soplando las velas		
4	Usa los fonemas con el juego de los masajes faciales (boquita limpia)		
5	Nombra y diferencia los distintos fonemas, utilizando la lengua (con el juego del baile de la lengua)		
6	Dialoga con sus compañeros sobre lo que le gusto del juego soplando el remolino		
	Conocimiento morfosintáctico		
7	Comunica con naturalidad la adivinanza con el juego soplando la trompa del elefante		
8	Pronuncian con claridad las oraciones jugando al reloj con la lengua y respondiendo las preguntas de la docente		
9	Comparte con la docente y compañeros lo que aprendió del cuento soplando los globos		
10	Expresa y construye el poema con imágenes a través del juego (corre mi pelota)		
11	Dialoga lo que piensa y siente, lo comunica a la docente a través de preguntas y se realiza el juego (soplando la caja sopladora) respondiendo las preguntas de la docente		
12	Dice oraciones cantando la canción del gusano con el juego soplando los silbatos		
13	Se comunica a través de gestos faciales y realiza mensajes en el rostro		
14	Explica sus ideas realizando la adivinanza a través del juego soplando el embudo		
	Habilidad pragmática		
15	Interactúa con su cuerpo y se comunica con fluidez a través del juego la reina pide que pinten el cabello del niño soplando la pintura		
16	Se expresa con gestos para comunicarse con sus compañeros a través (juego soplando la torta)		
17	Los niños explican sus ideas con claridad sobre la adivinanza y juegan soplando la pelota		
18	Logra representar sus vivencias desde el (cuento mis experiencias) y juega respirando y soplando con el juego la pesca		
19	Dice los niños pequeñas oraciones a través del juego soplando el embudo		
20	Utiliza pequeñas oraciones a través del juego pregunta respuesta		

Anexo 4: Data Consolidad de resultados

RESULTADOS GENERALES OBTENIDOS EN PRE TEST

Sobre el Programa de Actividades con Juegos de Soplo para promover el desarrollo de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera"- Cochabamba 2023

Sujeto Muestral	PRE TEST-PRUEBA DE ENTRADA																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	1	2
1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	16	4
2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	16	4
3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	18	2
4	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	18	2
5	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	18	2
6	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	17	3
7	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	16	4
8	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	16	4
9	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	18	2
10	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	17	3
11	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	17	3
12	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	17	3
13	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	3
14	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	17	3
1	12	12	12	11	11	13	12	14	10	11	13	12	12	14	10	7	12	12	13	14		
2	2	2	2	3	3	1	2	0	4	3	1	2	2	0	4	7	2	2	1	0		

RESULTADOS GENERALES OBTENIDOS EN POST-TEST

Sobre el Programa de Actividades con Juegos de Soplo para promover el desarrollo de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la "Fundación Tarazona Misionera"- Cochabamba 2023

Sujeto Muestral	POST TEST-PRUEBA DE SALIDA																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	1	2
1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	5	15
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	18
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	19
4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	17
5	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	18
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	20
7	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	20
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	19
10	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
11	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
12	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	20
14	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	5	15
1	7	3	2	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	2	5	1		
2	7	11	12	13	13	14	14	14	13	14	13	14	13	14	14	14	13	12	9	13		

Data de la confiabilidad del instrumento (Kuder Richardson)

Sujetos	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	13
2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	11
3	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15
4	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	9
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	12
6	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	14
7	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	11
8	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3
9	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	10
10	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	3
TRC	8	8	5	8	6	5	5	5	2	6	5	3	4	7	2	5	3	6	3	5	101
P	0.8	0.8	0.5	0.8	0.6	0.5	0.5	0.5	0.2	0.6	0.5	0.3	0.4	0.7	0.2	0.5	0.3	0.6	0.3	0.5	10.1
Q	0.2	0.2	0.5	0.2	0.4	0.5	0.5	0.5	0.8	0.4	0.5	0.7	0.6	0.3	0.8	0.5	0.7	0.4	0.7	0.5	9.9
P*Q	0.16	0.16	0.25	0.16	0.24	0.25	0.25	0.25	0.16	0.24	0.25	0.21	0.24	0.21	0.16	0.25	0.21	0.24	0.21	0.25	4.35
S P*Q	4.35																				
VT	17.21																				
KR-20	0.80																				

Aplicación de la fórmula de Kuder-Richardson

Anexo 5: Lista de participantes

Aula: 4 años

Edad: 4 años

Profesora: Olivia Pérez Bustamante

Nº	Apellidos y nombres
1	Jessica Mishel Felipe Felipe
2	Kendra Adasha Rojas Guzmán
3	Oseias Jeferson Pereira hidalgo
4	Mia Hortencia Montaña Siles
5	Leonel jhordan rivera Heredia
6	Jhonathan Carreño Sanjinez
7	Jessica Belén Gutiérrez Velasco
8	Rafael Encinas Claire
9	Denisse Lais Sánchez López
10	Nijan Dailane Villaruel Orellana
11	Julio Cesar Teran Mendoza
12	Nicolas Said Rollano Condo
13	Ailyn Melec Salas Aisama
14	Ailen Lurdes Butron Perez

Anexo 6: Constancia de Aplicación de Instrumentos de Investigación (la solicitud del permiso de la autoridad de la IE)

Cochabamba, 27 de Julio de 2023

Señora:

Lic. Carola C. Poquechoque Heredia

**Directora de los Centros Infantiles – Fundación Tarazona Misionera
Plazuela "Señor de Mayo" acera norte entre Qhoripacha y Tarwi – Cercado.**

Presente.-

Ref.: SOLICITUD APLICACIÓN DE TRABAJO DE TITULACION.-

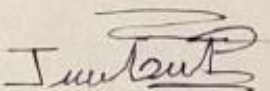
De mi consideración:

Me es grato saludarla y desearle éxitos en las funciones que viene desempeñando.

El motivo de la presente, es para hacerle llegar mi solicitud de aplicación de trabajo de titulación: **"Programa de Juegos de Soplo, para el desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años"**, al interior de los Centros Infantiles que usted dirige, para poder obtener mi titulación. Trabajo que realizare dentro el aula 4 y con la población beneficiaria de 4 a 5 años de edad.

A espera de poder contar con su apoyo y aprobación, sabiendo que su espíritu de colaboración a este tipo de trabajo es amplio, me despido con las consideraciones que el caso amerita.

Atentamente:


Hna. Judith Gaspar Pastana
C.I.E-5929414


ANGEL
27/07/2023



COCHABAMBA, 30 DE NOVIEMBRE DEL 2023

CONSTANCIA

La Directora de los Centros Infantiles "San Miguel Arcángel" y "Sagrada Familia" de la Fundación Tarazona Misionera, hace constar que la Hermana:

JUDITH GASPAR PASTRANA,

Ha realizado con mucha idoneidad y responsabilidad la aplicación de las sesiones para su trabajo de Tesis: "**Programa de Juegos de Sopro, para el desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años**", con la población beneficiaria de 4 a 5 años de edad, de ambos Centros Infantiles.

Se expide la presente, a solicitud de la interesada.

Cochabamba, 25 de noviembre de 2023



[Handwritten signature]
DIRECTORA DE OBRAS SOCIALES
FUNDACIÓN TARAZONA MISIONERA

Anexo 7: Testimonio fotográfico



En esta foto se observa a los niños jugando el juego del soplo del elefante a con apoyo de una adivinanza.



Aquí se observa a los niños realizando ejercicios de respiración y de soplo con el juego del elefante elaborados en el aula esto les ayuda a los niños y niñas en su expresión oral.



En esta foto se observa a todos los niños y niñas realizando el juego de soplo, con el juego del baile de las velas y antes realizaron los ejercicios orofaciales y bucofaciales.



Los niños están realizando el juego del vaso soplador para desarrollar la expresión oral.



Los niños están jugando la carrera del gusano con apoyo de la canción del gusano.




En esta foto se observa a los niños realizando masajes faciales y están nombrando los fonemas a través del juego del baile de las palabras.

Aquí se observa distintos juegos de sopro, que ayudan en la expresión oral de los niños y niñas, los materiales que se observan son: caja sopladora,



Anexo 8: Juicio de expertos

Experto 1

 **Ministerio de Educación**
INSTITUTO NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR
Emilio Baringo Hurtado

Anexo 4: Certificado de validez de contenido del instrumento: FICHA DE EXPRESION ORAL

Nombres y apellidos	Yesenia Quispe Allamirano	ONI	42819322	Teléfono/celular	993628202
Grado académico	Magister	Mención	Didáctica de la Educación Inicial		

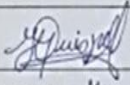
De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CONCIENCIA FONOLÓGICA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1.- No cumple con el criterio. 2.- Bajo nivel. 3.- Moderado nivel. 4.- Alto nivel.	<ul style="list-style-type: none"> Los ítems no son suficientes para medir la dimensión. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total. Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente. Los ítems son suficientes.
CONOCIMIENTO MORFOSINTÁCTICO El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1.- No cumple con el criterio. 2.- Bajo nivel. 3.- Moderado nivel. 4.- Alto nivel.	<ul style="list-style-type: none"> El ítem no es claro. El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem. El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
HABILIDAD PRAGMÁTICA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1.- No cumple con el criterio. 2.- Bajo nivel. 3.- Moderado nivel. 4.- Alto nivel.	<ul style="list-style-type: none"> El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo. El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.

N°	Ítems	Suficiencia				Claridad				Coherencia				Relevancia			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Reconoce las los fonemas a través del juego con la lengua dentro y fuera (comiendo mermelada).				X				X				X				X
2	Menciona cada niño los vocálicos en el juego sacando la fuerza.				X				X				X				X
3	Nombra los fonemas a través del juego el baile de los fonemas (s, z, n, k, g, j, y, ñ, l, ll, che).				X				X				X				X
4	Usa los fonemas con el juego la boquita limpia con sus compañeros durante el desarrollo de clases.				X				X				X				X
5	Nombra y diferencia los distintos fonemas, utilizando la lengua (con el juego del baile de la lengua).				X				X				X				X
6	Dialoga con sus compañeros sobre lo que les gusta del juego soplando el remotino.				X				X				X				X
7	Comunica con naturalidad a través de la adivinanza del elefante.				X				X				X				X
8	Pronuncia con claridad las oraciones (la canción del reloj).				X				X				X				X
9	Comparte lo que le gusta del cuento (estornudo del lobo).				X				X				X				X

N°	Ítems	Suficiencia				Claridad				Coherencia				Relevancia			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
10	Expresa y construye el poema con imágenes con el juego corre mi pelota.				X				X				X				X
11	Dialoga lo que piensa y siente y lo comunica a la docente a te las preguntas (que sientes después del juego de soplar la caja sopladora).				X				X				X				X
12	Cantan todos los niños la canción del gusano (después de cantar realizan la carrera del gusano).				X				X				X				X
13	Utiliza el niño gestos con su cuerpo para comunicarse y todos los niños realizan masajes en su rostro.				X				X				X				X
14	Explica sus ideas realizando la adivinanza.			X				X				X				X	
15	Interactúa el niño con su cuerpo para comunicarse con fluidez con el juego la reina o el rey pide.				X				X				X				X
16	Utiliza los niños gestos para comunicarse a través del juego gestual.				X				X				X				X
17	Los niños explican sus ideas con claridad a través del juego de la adivinanza.				X				X				X				X
18	Logran representar sus vivencias desde el juego contando tus experiencias.				X				X				X				X
19	Dicen los niños pequeñas oraciones a través del juego soplando la caja sopladora.				X				X				X				X
20	Utiliza pequeñas oraciones a través del juego de la cuchara.				X				X				X				X

Resultado: (X) Aplicable () Aplicable con correcciones () No aplicable

Firma 

Nombres y apellidos del experto: Yesenia Quispe Allamirano
Lugar y fecha: Ashuaqui los 26-09-2022

Experto 2

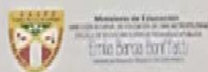


Anexo 4: Certificado de validez de contenido del instrumento: FICHA DE EXPRESION ORAL

Nombres y apellidos	TERESA ALINA FLORES CUELLAR	DNI	24692476.P	Teléfono/celular	71286705
Grado académico	Magister Scientiarum Mención Administración y Gestión en Educación Superior				

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.		
CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CONCIENCIA FONOLÓGICA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1.- No cumple con el criterio. 2.- Bajo nivel. 3.- Moderado nivel. 4.- Alto nivel.	<ul style="list-style-type: none"> Los ítems no son suficientes para medir la dimensión. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total. Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente. Los ítems son suficientes.
CONOCIMIENTO MORFOSINTÁCTICO El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1.- No cumple con el criterio. 2.- Bajo nivel. 3.- Moderado nivel. 4.- Alto nivel.	<ul style="list-style-type: none"> El ítem no es claro. El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem. El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
HABILIDAD PRAGMÁTICA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1.- No cumple con el criterio. 2.- Bajo nivel. 3.- Moderado nivel. 4.- Alto nivel.	<ul style="list-style-type: none"> El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo. El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.

N°	Ítems	Suficiencia			Claridad			Coherencia			Relevancia		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Reconoce las los fonemas a través del juego con la lengua dentro y fuera (comiendo mermelada).				4				4				4
2	Menciona cada niño los vocálicos en el juego sacando la fuerza.				4				4		3		4
3	Nombra los fonemas a través del juego el baile de los fonemas (s, z, n, k, g, j, y, ñ, l, ll, che).				4				4			4	4
4	Usa los fonemas con el juego la boquita limpia con sus compañeros durante el desarrollo de clases.				4				4			4	4
5	Nombra y diferencia los distintos fonemas, utilizando la lengua (con el juego del baile de la lengua).				4				4			4	4
6	Dialoga con sus compañeros sobre lo que les gusto del juego soplando el remolino.				4				4			4	4
7	Comunica con naturalidad a través de la adivinanza del elefante.				4				4			4	4
8	Pronuncia con claridad las oraciones (la canción del reloj).			3					4		3		3
9	Comparte lo que le gusto del cuento (estomudo del lobo).				4				4			4	4



10	Expresa y construye el poema con imágenes con el juego corre mi pelota.				4				4				4
11	Dialoga lo que piensa y siente y lo comunica a la docente a te las preguntas (que sientes después del juego de soplar la caja sopladora).				4				4				4
12	Cantan todos los niños la canción del gusano (después de cantar realizan la carrera del gusano).				4				4				4
13	Utiliza el niño gestos con su cuerpo para comunicarse y todos los niños realizan masajes en su rostro.				4				4				4
14	Explica sus ideas realizando la adivinanza.			3				3				3	
15	Interactúa el niño con su cuerpo para comunicarse con fluidez con el juego la reina o el rey pide.				4				4				4
16	Utiliza los niños gestos para comunicarse a través del juego gestual.				4				4				4
17	Los niños explican sus ideas con claridad a través del juego de la adivinanza.				4				4				4
18	Logran representar sus vivencias desde el juego contando tus experiencias.				4				4				4
19	Dicen los niños pequeñas oraciones a través del juego soplando la caja sopladora.				4				4				4
20	Utiliza pequeñas oraciones a través del juego de la cuchara.				4				4				4

Resultado: () Aplicable () Aplicable con correcciones () No aplicable

Firma

Teresa Alina Flores Cuellar

Nombres y apellidos del experto: Teresa Alina Flores Cuellar

Lugar y fecha: La Paz 26-09-2017

Activar

Experto 3

Anexo 4: Certificado de validez de contenido del instrumento: FICHA DE EXPRESION ORAL

Nombres y apellidos Giannina Valdivia Muñoz DNI 40116534 Telefonocelular #4 514 8126655

Grado académico Maestría

CURRÍCULUM VITAE INSTRUCCIONES

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

- | | |
|--|---|
| <p>CATEGORÍA CALIFICACIÓN</p> <p>CONCIENCIA FONOLÓGICA
Los ítems que pertenecen a una misma dimensión basta para calificar la totalidad de ésta.</p> <p>1 - No cumple con el criterio
2 - Bajo nivel
3 - Moderado nivel
4 - Alto nivel</p> <p>CONOCIMIENTO MORFOSINTÁCTICO
El ítem se comprende fácilmente, es claro en sintáctica y semántica sus afirmaciones.</p> <p>1 - No cumple con el criterio
2 - Bajo nivel
3 - Moderado nivel
4 - Alto nivel</p> <p>HABILIDAD PRAGMÁTICA
El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p> <p>1 - No cumple con el criterio
2 - Bajo nivel
3 - Moderado nivel
4 - Alto nivel</p> | <p>INDICADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los ítems no son suficientes para medir la dimensión. • Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total. • Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente. • Los ítems son suficientes. • El ítem es claro. • El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ortografía de las mismas. • Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem. • El ítem es claro, tiene sentido y sentido adecuado. • El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. • El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. • El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo. • El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo. |
|--|---|

N°	Ítems	Suficiencia				Claridad				Coherencia				Relevancia			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Reconoce las los fonemas a través del juego con la lengua dentro y fuera (comiendo mermelada).			3				3					4				4
2	Menciona cada niño los vocálicos en el juego sacando la fuerza?		4					4				4				4	
3	Nombra los fonemas a través del juego el bafe de los fonemas (s, z, n, k, g, j, y, A, I, E, O, U).		4					4				4				4	
4	Usa los fonemas con el juego la bobina limpia con sus compañeros durante el desarrollo de clases.		4					4				4				4	
5	Nombra y diferencia los distintos fonemas, utilizando la lengua (con el juego del bafe de la lengua).		4					4				4				4	
6	Dialoga con sus compañeros sobre lo que les gusta del juego soplando el remo.		4					3				4				4	
7	Comunica con naturalidad a través de la avanzada del elefante.		4					3				4				4	
8	Pronuncia con claridad las oraciones (la canción del niño).		4					4				4				4	
9	Comparte lo que le gusta del cuento (estornudo del lobo).		4					4				4				4	
10	Expresa y construye el poema con imágenes con el juego como mi pelota.		4					4				4				4	
11	Dialoga lo que piensa y siente y lo comunica a la docente a través de las preguntas (que sientes después del juego de soplar la caja sopladora).		4					3				4				4	
12	Cantaban todos los niños la canción del gusano (después de cantar realizan la carrera del gusano).		4					4				4				4	
13	Utiliza el niño gestos con su cuerpo para comunicarse y todos los niños realizan masajes en su rostro.		3					3				4				4	
14	Explica sus ideas realizando la avanzada.		4					4				4				4	
15	Interactúa el niño con su cuerpo para comunicarse con fluidez con el juego la reina o el rey pide.		4					4				4				4	
16	Utiliza los niños gestos para comunicarse a través del juego gestual.		3					3				4				4	
17	Los niños explican sus ideas con claridad a través del juego de la avanzada.		4					4				4				4	
18	Logran representar sus vivencias desde el juego cantando sus experiencias.		4					4				4				4	
19	Dicen los niños pequeñas oraciones a través del juego soplando la caja sopladora.		4					4				4				4	
20	Utiliza pequeñas oraciones a través del juego de la cuchara.		4					4				4				4	

Resultado: (X) Aplicable () Aplicable con correcciones () No aplicable

Firma Giannina Valdivia Muñoz

Nombres y apellidos del experto: Giannina Valdivia Muñoz
 Lugar y fecha: Montreal - Canada
25.09.2022

□

Experto 4

Certificado de validez de contenido del instrumento: FICHA DE EXPRESION ORAL

Nombres y apellidos	JOSE MAGUIÑA VIZCARRA	DNI	08689899	Teléfono/celular	980805082
Grado académico	DOCTOR	Mención	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.		
CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CONCIENCIA FONOLÓGICO Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1.- No cumple con el criterio. 2.- Bajo nivel. 3.- Moderado nivel. 4.- Alto nivel.	<ul style="list-style-type: none"> • Los ítems no son suficientes para medir la dimensión. • Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total. • Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente. • Los ítems son suficientes.
CONOCIMIENTO MORFOSINTÁCTICO El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1.- No cumple con el criterio. 2.- Bajo nivel. 3.- Moderado nivel. 4.- Alto nivel.	<ul style="list-style-type: none"> • El ítem no es claro. • El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. • Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem. • El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
HABILIDAD PRAGMÁTICA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1.- No cumple con el criterio. 2.- Bajo nivel. 3.- Moderado nivel. 4.- Alto nivel.	<ul style="list-style-type: none"> • El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. • El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. • El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo. • El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.

N°	Ítems	Suficiencia				Claridad				Coherencia				Relevancia			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Reconoce las los fonemas a través del juego con la lengua dentro y fuera (comiendo mermelada).				X				X				X				X
2	Menciona cada niño los vocálicos en el juego sacando la fuerza.				X				X				X				X
3	Nombra los fonemas a través del juego el baile de los fonemas (s, z, n, k, g, j, y, ñ, l, ll, che,).				X				X				X				X
4	Usa los fonemas con el juego la boquita limpia con sus compañeros durante el desarrollo de clases.				X				X				X				X
5	Nombra y diferencia los distintos fonemas, utilizando la lengua (con el juego del baile de la lengua).				X				X				X				X
6	Dialoga con sus compañeros sobre lo que les gusto del juego soplando el remolino.				X				X				X				X
7	Comunica con naturalidad a través de la adivinanza del elefante.				X				X				X				X
8	Pronuncia con claridad las oraciones (la canción del reloj).				X				X				X				X
9	Comparte lo que le gusto del cuento (estornudo del lobo).				X				X				X				X
10	Expresa y construye el poema con imágenes con el juego corre mi pelota.				X				X				X				X
11	Dialoga lo que piensa y siente y lo comunica a la docente a te las preguntas (que sientes después del juego de soplar la caja sopladora).				X				X				X				X
12	Cantan todos los niños la canción del gusano (después de cantar realizan la carrera del gusano).				X				X				X				X

13	Utiliza el niño gestos con su cuerpo para comunicarse y todos los niños realizan masajes en su rostro.				X				X				X				X
14	Explica sus ideas realizando la adivinanza.				X				X				X				X
15	Interactúa el niño con su cuerpo para comunicarse con fluidez con el juego la reina o el rey pide.				X				X				X				X
16	Utiliza los niños gestos para comunicarse a través del juego gestual.				X				X				X				X
17	Los niños explican sus ideas con claridad a través del juego de la adivinanza.				X				X				X				X
18	Logran representar sus vivencias desde el juego contando tus experiencias.				X				X				X				X
19	Dicen los niños pequeñas oraciones a través del juego soplando la caja sopladora.				X				X				X				X
20	Utiliza pequeñas oraciones a través del juego de la cuchara.				X				X				X				X

Resultado: (X) Aplicable () Aplicable con correcciones () No aplicable

Nombres y apellidos del experto: JOSE EDUARDO MAGUIÑA VIZCARRA

Lugar y fecha: LIMA 26 de Set.



Firma

Anexo 9: Programa de Actividades con Juego de Soplo en el Aula "Programa AJSA"

"PROGRAMA DE ACTIVIDADES CON JUEGO DE SOPLO EN EL AULA "



INDICE DEL PROGRAMA

1. Datos informativos	83
2. Denominación	83
3. Fundamentación	83
4. Descripción	85
5. Finalidad	86
6. Objetivos	86
7. Metas	87
8. Duración	87
9. Estratégias de trabajo	87
10. Metodología del trabajo	88
11. Acciones estratégicas	88
12. Cronograma de actividades	89

I. Datos informativos

Centros Infantil: Misionera”	Sagrada Familia “Fundación Tarazona
Turno:	Mañana
Edad de los niños:	4 años
Docente del aula:	Olivia Pérez Bustamante
Responsable de la investigación:	Judith Gaspar Pastrana
Temporalización:	45 minutos
Fecha de inicio:	01-08-23
Fecha de termino:	22-09-23

II. Denominación:

PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE SOPLO EN EL AULA “PROGRAMA AJSA”

III. Fundamentación:

El juego de soplo en los niños de nivel inicial

El presente programa de investigación está dirigido a 14 niños de 4 años de la Fundación Tarazona Misionera de la zona Ticti Norte Qhoripacha distrito Cercado provincia Cochabamba.

De acuerdo a la maduración del sistema nervioso y su relación con el lenguaje oral Según Johnson (2002), los órganos del sistema nervioso desempeñan un papel crucial en el habla, permitiendo que las personas emitan sonidos, palabras, frases y se comuniquen oralmente. El aparato fonador, compuesto por diversos órganos, contribuye de manera significativa al desarrollo biológico del lenguaje oral en el ser humano.

Esta investigación logró que los estudiantes fueran capaces de desarrollar sus propios proyectos dentro del lenguaje, ya que, aunque pueden comunicarse gestualmente, su principal forma de comunicación es oral. Gracias a la estimulación mediante terapia de lenguaje, que incluyó juegos de soplo, masajes, ejercicios bucofaciales y orofaciales, se favoreció la claridad y fluidez en la expresión oral de cada estudiante. Además, las diversas sesiones beneficiaron a las docentes,

brindando diferentes actividades como masajes, cuentos, canciones, adivinanzas, rimas y ejercicios faciales, todo a través de juegos de soplo.

En línea con estas ideas, se comparte la perspectiva de Pinilla Gómez (2010) sobre la conversación como un escenario comunicativo. Aunque a veces en las clases no se logre una comunicación total, la recomendación es crear espacios y prácticas que simulen situaciones comunicativas. En este contexto, la introducción de diversos materiales de soplo en el aula 4 contribuye al fortalecimiento de los músculos de la mandíbula, lengua y la mejora de la respiración, facilitando que cada niño pueda expresarse con facilidad y libertad.

A través de estas Actividades de Juego de Soplo se espera que los niños logren desarrollar una expresión oral más fluida sin miedos, en el aula, en su entorno familiar y en la sociedad; también se quiere que logren desde las dimensiones: sobre la conciencia de los fonemas, comprender lo que dice y siente y comunicarse con palabras acompañados con gestos corporales a través de experiencias desde sus prácticas diarias.

En esta investigación se propone una serie de juegos de soplo que ayuda en la expresión oral de los niños y los siguientes juegos de soplo son:

- a) Juego de oler las flores
- b) El juego de inspirar y expirar
- c) El juego soplar los gusanos
- d) Juego de los masajes y soplo
- e) Soplando las velas
- f) Ejercicios con la lengua
- g) El juego con la lengua dentro y fuera
- h) Jugando con la lengua traviesa
- i) Juntando las palabras para expresarlo
- f) Realizando adivinanzas a través del juego de soplo
- k) Juego soplando para decir el poema
- l) Juego de los masajes
- ll) Soplando las burbujas
- m) Juego de soplando el remolino
- n) Soplando la trompa del elefante

- ñ) El juego de los ejercicios con la lengua
- o) Jugando al reloj con la lengua
- p) El juego soplando pinto el cabello del niño

IV. Descripción

Se parte de las siguientes consideraciones:

- a) Las dificultades en el desarrollo de promover la Expresión Oral en la Educación Inicial.
- b) La ausencia en la mayoría de las aulas sobre la conciencia fonológica, conocimiento morfosintáctico y habilidad pragmática.
- c) Poco compromiso para desarrollar la expresión oral a través de los Juegos de Soplo por parte de los docentes.
- d) La necesidad de promover la expresión oral con los diferentes Juegos de Soplo desde las familias.

Por ende, todo posibilita, proponer alternativas de apoyo en el desarrollo de experiencias vividas para promover la Expresión Oral en sus dimensiones: conciencia fonológica, conocimiento morfosintáctico y habilidad pragmática en el nivel inicial.

El programa “AJSA” consta de un de una gama de actividades didácticas basadas en el desarrollo comunicativo.

Desarrollará tres ejes centrales

- a) Aprendizaje innovador orientado a la conciencia fonológica: siendo un programade actividades donde a través de procesos y materiales didácticos ayudara a los niños a construir nuevos aprendizajes para el desarrollo oral.
- b) Aprendizaje encaminado al conocimiento de la expresión oral: el niño se vera motivado y comprometido en la construcción del nuevo aprendizaje a través de la estrategia de los juegos de soplo.
- c) Aprendizaje orientado a la habilidad pragmática: el niño se verá estimulado desde las diferentes actividades de soplo y comprometido a comunicarse y expresar lo que sabe, siente y piensa en su vida cotidiana con sus pares, docentes y compañeros a través de la estrategia de juegos de soplo.

El desarrollo del Programa: “AJSA” consta de requisito de dos módulos: el primero, “Diseño instruccional para una enseñanza positiva”, orientado a lo teórico y en segundo “Habilidades de aprendizaje en el aula, más práctico.

El módulo “Diseño instruccional para una enseñanza efectiva”, inicia al niño en actitud de tomar conciencia, conocimiento intelectual, ofrece conceptos y teorías de la expresión oral que les capacite para desarrollar su comunicación desde sus conocimientos y vivencias y por ello se espera que los niños:

- a) Comprendan informaciones significativas y pertinentes sobre conciencia fonológica, conocimiento morfosintáctico y habilidad pragmática en el logro de sus aprendizajes.

El módulo “Habilidades de aprendizaje en el aula”, inicia el niño en actitud expresar sus vivencias desde lo que sabe y siente, para obtener decisiones prácticas y apropiadas en las actividades de aprendizaje en el aula. Al completar el módulo el estudiante logrará.

- a) Poner en práctica la expresión oral a través del juego de soplo.
- b) Ser parte de una comunicación más fluida y compartida con sus compañeros, docentes y familia, donde se observa al niño seguro lleno de confianza y que respeten al otro cuando se comunica.
- c) Trabajar con la estrategia del juego incluyendo los ejercicios bucofaciales, orofaciales y masajes faciales.

V. Finalidad

Al culminar el programa AJSA los niños del nivel inicial 4 años de la Fundación Tarazona Misionera abra logrado las siguientes capacidades:

- a) Lograr significativamente la expresión oral en los niños
- b) Conocer significativamente en la conciencia fonológica
- c) Comprensión desarrollar el conocimiento morfosintáctico
- d) Expresarse favorablemente a través de la habilidad pragmática

VI. Objetivos:

General

Lograr una conciencia, conocimiento y habilidad para el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 años con las diferentes actividades de juego de soplo.

Específico

- a) Identificar el nivel de expresión oral en los niños de 4 años
- b) Planificar y ejecutar el programa de juegos de soplo
- c) Comprobar el desarrollo de la expresión oral después de aplicar un programa de juegos de soplo.

VII. Metas

Cualitativo

Con el programa se quiere conseguir que los niños de 4 años de la “Fundación Tarazona Misionera” turno mañana- distrito de Cercado alcance el conciencia fonológica, conocimiento morfosintáctico y habilidad pragmática que ayuda en el desarrollo de la expresión oral a través de diferentes juegos de soplo, apoyados de ejercicios bucofaciales y masajes.

Cuantitativo

La meta es que los niños de 4 años de la “Fundación Tarazona Misionera” turno mañana- distrito de Cercado, que todos logren a desarrollar la expresión oral.

VIII. Duración: 2 meses

IX. Estrategia de trabajo

El programa de Actividades con Juegos de Soplo en el Aula para desarrollar la expresión oral en sus dimensiones: conciencia fonológico, conocimiento morfosintáctico y habilidad pragmática en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

- a) Prueba de entrada o Post-test, como parte del diagnóstico con el objetivo de flexibilizar los contenidos del programa y lograr la expresión oral en los niños.
- b) Desarrollo de Situaciones de aprendizaje, de duración aproximada de dos meses, con una duración de 45 minutos: con actividades de ejercicios de respiración, masajes faciales y diferentes juegos de soplo para lo cual se diseñará y ejecutará una ruta de actividades para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años.
- c) Acciones de monitoreo, con la finalidad de verificar el logro de cada niño de expresar de lo que sabe, siente, con sus compañeros y docentes.
- d) Prueba de salida o Post-test, nos permitirá ver los resultados y evaluar la expresión oral.

X. Metodología de trabajo

El programa AJSA para el Desarrollo de la Expresión Oral en los niños de 4 años de la Fundación Tarazona Misionera” Cochabamba. Bolivia, 2023 comprende el aprendizaje como un proceso permanente de interacciones que resulta en la adaptación y/o acomodación de la persona a un ambiente altamente poco expresivo y que hace posible un continuo mejoramiento de las con diferentes actividades en las aulas, en los hogares y en la sociedad. De este modo los conocimientos formalizados, fue construido en un proceso, metodológico activo de juego y sobre todo participativo. Por ende, el interaprendizaje y el aprendizaje cooperativo permitieron a los niños ir construyendo sus nuevos aprendizajes con sus saberes previos a través de sus vivencias personales y de la posibilidad de tener espacios de intercambio de experimentar de su práctica pedagógica cotidiana.

XI. Acciones estratégicas

El programa de Juegos de soplo en el Aula para promover la expresión oral en sus dimensiones: conciencia fonológica, conocimiento morfosintáctico y habilidad pragmática en la asignatura de comunicación se desarrolla a través de los ejes:

a) Prueba de entrada o Post- Test, como parte del diagnóstico desde una observación directa con el objetivo de presentar los contenidos del programa y lograr como base.

b) Desarrollo de situaciones de aprendizaje, de duración de 2 meses, con una duración de 45 minutos: una teoría y prácticas, para lo cual se diseñó y ejecuto una ruta de actividades.

c) Acciones de seguimiento, con la finalidad de verificar el logro de las capacidades, objetivos y logros de aprendizaje. Además de identificar dificultades en la misma práctica.

d) Prueba de salida o Post- test, no permitió cotejar y evaluar desde la observación y lista de cotejo en el logro de capacidades, objetivos y logros de aprendizaje.

XII. Cronograma de actividades

FECHA	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	CAPACIDADES	INDICADORES	ÍTEMS	MATERIALES	RESPONSABLE DE LA EJECUCIÓN
01/08/23	El juego con la lengua dentro y fuera	<p>Inicio: Se saluda a los niños y se les dice una adivinanza. Tengo oreja, larga rabo cortito, corro y salto muy ligero ¿Qué será? El conejo les invita a todos los niños a sentarse en formar de círculo seguidamente se juega el juego “respirando”, se ¿Conocen los fonemas?, ¿Qué necesitamos para decir los sonidos de los fonemas? y ¿Qué pasaría si no existieran los fonemas?</p> <p>Desarrollo: A cada niño se invita a jugar el juego “con la lengua dentro y fuera comiendo mermelada”, por lo tanto, se coloca mermelada alrededor de boca de cada niño y se les pregunta ¿Que pueden hacer con la mermelada?, ¿Qué puede hacer con la lengua? Cantando la canción “saco la lengua la hago bailar mientras se va pasando con la lengua en los labios inferior superior y se realiza esta actividad varias veces. Seguidamente: s, r, p, m y l.</p> <p>Cierre: En asamblea los niños expresan como se sintieron y seguidamente se les entrega algunos fonemas para que pinte con tempera.</p>	Recupera y reconoce información explícita de un texto oral de los diferentes fonemas	Identifica los diferentes fonemas vocálicos.	Reconoce los fonemas a través del juego (lengua dentro y fuera)	<p>Adivinanza</p> <p>Canción saco la lengua</p> <p>Diferentes fonemas en hojas tamaños oficio</p>	Judith Gaspar Pastrana
3/08/23	Jugando con la lengua y nombrando fonemas	<p>Inicio: A todos los niños se invita a sentarse en círculo y se les invita a jugar con la lengua, para ello se les dice que saquen la lengua, la mueven la lengua a la izquierda, derecha, arriba y abajo. Seguidamente se expresa los sonidos de los fonemas s, g, l, p, n, se les pregunta ¿Cómo suena la radio?, ¿Cómo suena la campana?</p> <p>Desarrollo: La maestra les hace escuchar los diferentes sonidos de los fonemas y a continuación juegan el baile de los fonemas utilizando la lengua, y les pregunta ¿Qué sonidos de fonemas pueden hacer?, ¿Para que suene los fonemas que órgano utilizas?, Se realiza con los niños los diferentes sonidos de los siguientes fonemas s, l, z, n, k, g, ch. Seguidamente se les invita hacer los ejercicios articulatorios con palabras cortas acompañados con imágenes grandes.</p> <p>Cierre: Se les entrega una hoja con fonemas para que decoren con pedacitos de papel crepe y se les pregunta ¿Cómo se sintieron al hacer los ejercicios articulatorios?</p>	Identifica y nombra los diferentes fonemas.	Percibe la importancia de los grafemas	Nombra los fonemas a través del juego del baile de los fonemas (s, f, l, n y z, n, che)	<p>Videos</p> <p>Imágenes de los fonemas.</p> <p>Fonemas para decorar</p> <p>Papel crepe</p>	Judith Gaspar Pastrana

9/08/23	Jugo con mi lengua y nombro los fonemas	<p>Inicio: La maestra presenta a todos los niños un video de praxias linguales, luego se les pide a los niños que también realicen los ejercicios linguales y se les pregunta ¿Para qué sirve la lengua?, ¿Alguna vez hicieron ejercicios con la lengua?, ¿Qué pasaría si no tienes lengua?</p> <p>Desarrollo: Se les presenta la canción del reloj, se canta con ellos y se les pregunta ¿Para qué sirven los fonemas? y se les explica que los fonemas les ayuda para formar silabas palabras y oraciones; seguidamente se les invita a encerrar con plumón los siguientes fonemas: m, p, s, l y s. mientras se va realizando el baile de la lengua cantando y la lengua girando como el reloj; es hora de salida se saca la lengua y cuando se canta me voy se mete la lengua. Se canta, reloj, ¿relojito Que hora es?, ¿Qué hora es?, hora de salida, hora de salida, ya me voy, ya me voy una manzana una pelota mi señora hasta mañana.</p> <p>Cierre: A todos los niños se les entrega un chupetín, palito-helado y un maní para que realicen el ejercicio lingual y se les pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar el baile de la lengua?, ¿Que fonema te gusta más?</p>	Se comunica oralmente mediante palabras o frases breves.	Expresa con claridad los fonemas.	Nombra y diferencia los distintos fonemas, utilizando la lengua(con el juego del baile de la lengua)	<p>Videos</p> <p>Gusano de papel</p> <p>Sorbete de plástico</p> <p>Canción del reloj con imágenes</p> <p>Palitos de helado</p> <p>Chupetín</p> <p>Mani</p>	Judith Gaspar Pastrana
11/08/23	Realizando adivinanzas a través del ejercicio de soplo	<p>Inicio: Se inicia con un saludo, seguidamente se les invita a realizar el juego “Me gusta respirar” y se les pregunta ¿Qué hacen para respirar mejor? y ¿Qué pasaría si no respiran? Se les ofrece a todos los niños una vela encendida para que realicen el soplo, se les invita a que inspiren aire por la nariz, lo retengan y después que exhalen el aire por la boca y así soplan la vela esta actividad lo hacen varias veces.</p> <p>Desarrollo: La docente pregunta ¿En qué me ayuda el soplo? Seguidamente se les invita a los niños a jugar “soplando la trompa del elefante”, para ello se forma dos filas y se les entrega el elefante elaborado y se pregunta ¿Qué tiene el elefante?, ¿Qué podemos hacer con su trompita del elefante? y ¿Cómo se sintieron al soplar la trompita del elefante? Después del juego se les invita a los niños a leer “La adivinanza”. No soy rey, pero tengo corona, no soy pez, pero tengo escamas ¿Qué será? Piña.</p> <p>Cierre: En este momento se les entrega a todos los niños 2 ojos y 2 colmillos y se les pide que coloque al elefante incompleto y para terminar se les pregunta. ¿Cómo se sintieron durante el juego del elefante? y ¿Qué aprendieron hoy?</p>	Demuestra capacidad de atender y comprender palabras, frases, oraciones a través de la adivinanza.	Usa estructuras gramaticales	Comunica con naturalidad a través de la adivinanza del elefante.	<p>Vela</p> <p>El juego del elefante</p> <p>Adivinanza del elefante con imágenes grandes.</p> <p>Elefantes de soplo.</p> <p>2 ojos del elefante</p> <p>2 colmillos de elefante</p>	Judith Gaspar Pastrana

16/08/23	Juego soplando al aire para decir el poema	<p>Inicio: Se les invita a todos los niños a salir fuera del aula, para que caminando respiren, para eso se les pide que inspiren aire por la nariz y después boten lentamente el aire por la boca esta actividad se hace varias veces.</p> <p>Desarrollo: A todos los niños se les muestra el papelógrafo con el título del poema y se les pregunta ¿Qué dirá en el papelógrafo? Seguidamente con ellos se construye el poema con las imágenes que se les pide que peguen cuando se les pida, una vez construido el poema todos juntos recitan el poema. "Rueda, rueda pelotita rueda, rueda sin cesar, que la niña va corriendo y pronto le va alcanza". Seguidamente se forma dos filas para hacer el concurso de la carrera de la pelota, para ello se les pone un camino, pelota de tecnopor y un sorbete para que soplen la pelota con el sorbete y realicen la carrera.</p> <p>Cierre: Se les entrega a los niños una hoja donde hay 3 cabezas de pulpo, seguidamente se les pide que pinten con tempera soplando con el sorbete los tentáculos del pulpo y se les pregunta ¿Cómo pintaron a los pulpos? y ¿Para qué les ayuda el sople?</p>	Comprende e interpreta mensajes de diferentes textos verbales.	Dice oraciones cortas Para pronunciar mejor	Expresa y construye el poema con imágenes con el juego corre mi pelota.	<p>Juego de la respiración</p> <p>Poema "Rueda mi pelotita"</p> <p>Hojas con dibujos de las cabezas de los pulpos</p> <p>Tempera de distintos colores</p> <p>Sorbete</p>	Judith Gaspar Pastrana
18/08/23	Jugando con la caja sopladora	<p>Inicio: Se le entrega a cada niño una botella con diferentes huecos también se les da el papel celofán en cuadritos pequeños para que introduzca en la botella y después se les invita jugar con la botella sopladora.</p> <p>Desarrollo: La maestra brinda información a todos los niños sobre los juegos de sople que ayuda en el desarrollo de la expresión oral, seguidamente se les invita a los niños a inflar las dos mejillas, mover las mejillas con la boca cerrada izquierda y derecha, inflar la mejilla y sacar el aire poco a poco. Se prepara el aula, con el material de cajas sopladoras y se les pide a los niños que observen y respondan ¿Que juegos son?, ¿Qué se puede hacer con el juego que observan? Después se entrega las cajas sopladoras, para que cada niño juegue soplando y se sigue preguntando ¿Qué se debe hacer para que te expreses mejor? y ¿Qué pasa si no juegas el juego del sople?</p> <p>Cierre: Se les pregunta ¿Qué sientes después del juego soplando la caja?, ¿Qué hicieron con la caja sopladora?, ¿Que partes del cuerpo usaste para soplar la caja sopladora? y pedirles que entre ellos compartan como se siente después de jugar el juego de la caja sopladora.</p>	Comenta las emociones espontánea a través del ejercicio orofaciales	Representa ideas desde sus vivencias	Dialoga lo que piensa, siente y lo comunica a la docente a través de las preguntas y se realiza el juego (soplando la caja sopladora)	<p>Botellas sopladoras</p> <p>Caja sopladoras</p> <p>Vasos sopladoras</p> <p>Preguntas</p>	Judith Gaspar Pastrana

21/08/23	Soplando a los gusanos veloces	<p>Inicio: Se les entrega a todos los niños una flor y una vela y se pregunta ¿Qué se puede hacer con la flor?, ¿Que se puede hacer con la vela? Seguidamente se les pide que tomen aire por la nariz oliendo la flor y que voten el aire soplando la vela.</p> <p>Desarrollo: Una vez que los niños hayan realizado los ejercicios orofaciales, se explica la importancia del soplo y que ayuda a comunicarnos mejor y se les pregunta ¿Es útil el soplo?, ¿Para qué soplamos?, Se invita a todos los niños a observar la canción y con la ayuda de la maestra se les lee la canción completando con imágenes, seguidamente se les invita a cantar la canción "el gusano". "Que tienes en la mano, un gusanito con que lo alimentamos, con pan y quesito, en que le damos agua, en un botecito lo matamos, lo matamos no pobrecito, lo cuidamos lo cuidamos sí que bonito". Seguidamente se realiza dos filas para el concurso del "juego del gusano", para ello se le entrega a cada niño un gusano elaborado de papel más un sorbete.</p> <p>Cierre: A todos niños les pregunta cómo se sintieron después de la actividad y seguidamente se les entrega la canción con su dibujo del gusano para que coloreen.</p>	Participa y realiza los ejercicios orofaciales cantando	Expresa sus ideas con facilidad	Dice oraciones cantando la canción del gusano.	<p>Velas</p> <p>Flores</p> <p>Canción del gusano</p> <p>Canción con el dibujo del gusano para colorear</p>	<p>Judith Gaspar Pastrana</p> <p>Cabellos de colores</p>
24/08/23	La hora de masajes faciales y expresarnos con gestos.	<p>Inicio: Se les invita a jugar el juego del "paseo" para ello se les invita a caminar por el aula y mientras la maestra dice estamos paseando por la (biblioteca, montaña etc.) piscina y todos los niños hacen el gesto de nadar y dicen estoy nadando.</p> <p>Desarrollo: La maestra les dice veo veo y los niños contestan que ves, la maestra dice una cosita, los niños dicen ¿Qué cosita? y la maestra dice es cuadrado y ellos niños dicen es un perro y la maestra dice no, no, no eso no es, los niños dicen es la ventana y la maestra dice si, si, si eso si es; así la maestra va diciendo para que los niños expresen y con gestos van contestando a las preguntas de la profesora.</p> <p>Cierre: A los niños se les pregunta cómo se sintieron durante la actividad. Para finalizar se les entrega una hoja blanca, lápiz y colores para que dibuje y pinte un objeto que le guste del aula.</p>	Expresa de manera no verbal utilizando los gestos	Representa ideas desde sus vivencias	Se comunica con gestos faciales y realiza mensajes con el rostro	<p>Juego de paseo</p> <p>Juego veo veo</p> <p>Hoja blanca</p> <p>Colores</p> <p>Lápiz</p>	Judith Gaspar Pastrana

28/08/23	Jugando con la canción y adivinanzas	<p>Inicio: ¿A todos los niños se les saluda cariñosamente con una sonrisa y se les pregunta Que hicieron el domingo? Se da tiempo para que compartan os que desean compartan diciendo qué les gusto del domingo que estuvieron en su casa?. Seguidamente se les invita a cantar la canción: “Muevo mi cabeza y mi lengua” Muevo mi cabeza sin parar hacia la derecha e izquierda, la muevo hacia adelante, hacia adelante, luego hacia atrás, hacia atrás, también muevo mi lengua hacia la derecha, hacia la izquierda hacia arriba y hacia abajo.</p> <p>Desarrollo: A todos los niños se les invita a sentarse en círculo para realizar la ronda de adivinanzas, para eso la maestra usa imágenes grandes para mostrar después que ellos dan su respuesta a las adivinanzas. Las adivinanzas que se les preguntará son: soy delgadito, como un palito cógeme de la mano y veras como escribo ¿Qué es? El lápiz. Pego, pero no duele, lo que junto, no puede volverse a separarse ¿Qué es? El pegamento.</p> <p>Cierre: A todos los niños se les entrega una adivinanza con imágenes grandes y se les pide que encierren con círculo la respuesta.</p>	Infiere el significado de los textos orales.	Ordena palabras para construir una frase	Explica sus ideas realizando la adivinanza	Canción “muevo mi cabeza y mi lengua” imágenes grandes de las respuestas de la adivinanzas hoja de actividad	Judith Gaspar Pastrana
30/08/23	Juego de pronunciación a través de la canción	<p>Inicio: Los niños se colocan en el centro del aula, para que jueguen realizando gestos y cantando y así están pronunciando oraciones con la canción “Yo quiero”</p> <p>Yo quiero caminar como la jirafa Yo quiero nadar como un pato Yo quiero saltar como el conejo Yo quiero volar como una paloma</p> <p>Desarrollo: La maestra les muestra la canción del reloj con imágenes, también les pide que lean la canción y después que canten la canción realizando los movimientos. Cancion: Reloj Tic tac, tic tac, tic toc, hace el reloj pin pon pin pon, pin pon mi corazón chas chas chas chas los pies y empezamos otra vez. Seguidamente los niños con la ayuda de la maestra señalan y encierra los fonemas y oraciones con plumones gruesos.</p> <p>Cierre: Para terminar se les pregunta ¿Qué les gusto más de la actividad? y seguidamente se les ofrece una hoja con pequeñas oraciones más su dibujo para que pinten.</p>	Lee diversos tipos de texto en su lenguaje	Pronunciación de las oraciones	Pronuncia con claridad las oraciones con la canción del reloj.	canción Canción del reloj en papelógrafo Oraciones con dibujos grandes para colorear Colores de diferentes colores	Judith Gaspar Pastrana

01/09/23	Construyo oraciones y juego con el material de soplo.	<p>Inicio: Se les invita a realizar el juego del “traslado de las flores”, para eso se les invita a hacer dos grupos y a cada grupo de niños se les entrega flores de papel de tamaños pequeños de diferentes colores, un plato para que ahí coloquen las flores y un sorbete para que absorben tomando aire por la boca y trasladen al plato soplando o votando el aire por el sorbete caerán las flores en el plato.</p> <p>Desarrollo: La docente invita a salir a dar un paseo por dentro del centro Infantil, después se les invita a ponerse en círculo en el patio y se les entrega el material del remolino de viento y se les pregunta ¿Qué harían con el remolino?, seguidamente se les invita a respirar y luego a botar el aire, pero soplando el remolino, seguidamente se hace dos grupos para realizar el concurso de la carrera de los remolinos.</p> <p>Cierre: Se forma grupos y se les entrega papelografos e imágenes de fonemas, palabras y oraciones para que peguen en el papelografo y dialogan sobre lo que hicieron.</p>	Crea proyectos desde el lenguaje artístico	Construye una oracional con dos palabras	Dialoga con sus compañeros sobre lo que les gusto del juego soplando el remolido.	El remolino Papelografos Remolino de viento papelografo Imágenes de fonemas, palabras y oraciones	Judith Gaspar Pastrana
04/09/23	Soplando las burbujas	<p>Inicio: Se inicia con el juego “soplando las burbujas”, se les entrega a los niños un vaso con agua y un sorbete; se les pregunta a los niños ¿Qué pueden hacer con lo que se les entrego?, ¿Qué ejercitamos con este ejercicio?</p> <p>Desarrollo: La profesora invita a los niños a realizar el juego la boquita limpia acompañados de fonemas z, l, s, m y p también se les explica que la lengua será la señora lengua y se les invita a jugar cantando y se les dice que hagan lo que se va haciendo; se toca el timbre dindon dindon, sale la señora lengua de su casa, se asoma para un lado y para el otro lado, limpia las ventanas, barre la calle, da una vuelta y se va a dormir.</p> <p>Cierre: Se les invita a los niños a sentarse en círculo y a cada niño les pregunta las siguientes preguntas ¿Cuál es su color favorito?, ¿Qué mascotas tiene en su casa?, ¿Qué comida les gusta?, ¿Qué sientes cuando ves que les pegan a los animales? y que comparta los fonemas que conoce. Esta actividad les servirá a los niños para que expresen lo que sienten y saben.</p>	Disfruta del texto que lee o que le leen	Expresa con claridad los fonemas	Usa los fonemas con el juego la boquita limpia.	Vaso con agua Sorbete Canción Juego con la lengua Preguntas	Judith Gaspar Pastrana

06/09/23	La reina pide que soplen los silbatos	<p>Inicio: Se saluda a los niños y se les un silbato y se les pregunta ¿Qué pueden hacer con lo que se les entrego?, ¿Qué se necesita para soplar? y ¿Qué pasara si soplan? Seguidamente se les dice que soplen el silbato despacio y fuerte y cada uno realizara varios sonidos.</p> <p>Desarrollo: A cada niño se invita a jugar el juego “la reina pide”, para ello se les reúne en círculo dentro del aula y se pregunta ¿Qué observan dentro del aula?, ¿Qué observan fuera del aula? y seguidamente se juega el juego la reina pide y la docente dice a todos los niños que ella pedirá y que cada niño que lleva el objeto a la reina, dirán como se llama el objeto que pidió la reina y durante el juego la reina dirá, niños la reina pide que me traigan un cuaderno, una mochila color rojo, un zapato etc. con este juego estarán ejercitando su pronunciación.</p> <p>Cierre: Se les entrega a los niños el libro creativo de verduras y se les pide a los niños que digan los nombres de las verduras y se les pregunta ¿Qué verdura te gusta? y que señale y diga que verdura le gusta y ¿Qué verdura no te gusta comer?</p>	Se expresa con su cuerpo y con fluidez	Interactúa con su cuerpo	Interactúa con su cuerpo y se comunica con fluidez a través del juego la reina pide.	<p>Vaso con agua y jabón liquidado</p> <p>Sorbete</p> <p>Diferentes objetos</p> <p>Libro de verduras hecho de tela</p>	Judith Gaspar Pastrana
08/09/23	El juego de haciendo ejercicios bucofaciales y soplando	<p>Inicio: A todos los niños se invita a expresarse como se sienten hoy, para eso se les ofrece una variedad de caritas de emociones y se les invita a que se identifiquen con una carita y que para ello deben coger una carita y que comparta con la docente porque escogió esa emoción y seguidamente se pregunta ¿Cómo te sientes? ¿Con que carita de emoción te identificas?</p> <p>Desarrollo: Se les pide a todos los niños que salgan al patio y se invita a jugar el juego del espejo, ya que se comunicaran a través de gestos; para ello la docente dice que se unan en pareja y que uno de ellos hará de espejo donde realizara diferentes movimientos bucofaciales o gestos de soplar y el otro imitara lo que hace imitarle por ejemplo camina salta, se peina, come, llora etc. y después se les pregunta ¿Cómo te sentiste? y ¿Qué hiciste para comunicarte con tu compañero?</p> <p>Cierre: Se les invita a los niños a que realicen un círculo y se pone música para que bailen con cintas en sus manos y que se expresen bailando; también se les pide expresen un cariño a su compañero a través de un gesto y se les pregunta ¿Cómo se sintieron al hacer las actividades?</p>	Explica con su propio lenguaje y gestos.	Expresa con claridad los fonemas	Se expresa con gestos para comunicarse con sus compañeros a través (juego del espejo)	<p>Caritas de emociones</p> <p>Espejos</p> <p>Radio</p>	Judith Gaspar Pastrana

<p>11/09/23</p>	<p>Utilizo mi lengua para nombrar y diferenciar los fonemas</p>	<p>Inicio: Los juegos son muy importantes para los niños por ello se les presenta pedazos de papel crepe para que realicen bolitas y se les pide que soplen despacio fuerte, que unan por colores las bolitas de papel y que soplen y se les pregunta ¿Qué parte del cuerpo usaron para soplar? y ¿Qué hicieron para que se mueva la bolita de papel? Desarrollo: En cuanto la docente llega al aula saluda a todos los niños y les invita a jugar a las adivinanzas para eso pide a todos los niños salir al patio y sentarse en el patio en media luna y la docente mostrando imágenes realiza las adivinanzas. ADIVINANZAS: Soy chiquito, nado sin descansar, me encuentro en el rio y en el mar. ¿Qué será? El pez Soy largo, largo mi cuello, tengo manchas en mi piel. ¿Qué será? La jirafa Cierre: A todos los niños se les entrega una hoja con la actividad de adivinanzas, con la ayuda de la docente se encuentra la respuesta y se les pide a los niños que dibujen y pinten ¿Cómo se sintieron dibujar y pintar la respuesta de las adivinanzas?, ¿Qué te gusto más de la actividad?</p>	<p>Se comunica oralmente mediante palabras o frases breves.</p>	<p>Utiliza pequeñas oraciones</p>	<p>Los niños explican sus ideas con claridad a través del juego de las adivinanzas.</p>	<p>Papel crepe Adivinanza Imágenes Hoja de actividad Colores</p>	<p>Judith Gaspar Pastrana</p>
<p>13/09/23</p>	<p>Jugando a la pesca inspirando y soplando</p>	<p>Inicio: Se saluda a todos los niños y se les pide que se sienten en círculo y se les entrega a cada uno una botella de plástico llena de papel celofán en pedazos pequeños, después se les invita a soplar por los huecos que tiene la botella así están fortaleciendo sus músculos faciales de cada niño y por último se les pregunta ¿Qué hicieron para mover los papeles de la botella? y ¿Qué parte del cuerpo usaron para soplar la botella? Desarrollo: A todos los niños se les pregunta ¿Que hay en la mesa?, se escucha sus comentarios luego se les invita a jugar el juego de "la pesca de peces" para eso se les explica como jugar; se les pide hacer dos equipos. Primero con el sorbete absorben el pez y lo trasladan al otro recipiente y se ve que equipo pesca más peses. Después se les pide que se sienten en círculo y que cuenten sus experiencias de que hace su mama por ellos. Cierre: En este momento se les pide que digan algunos verbos y acciones con la ayuda de la docente a través de imágenes y se pregunta ¿Cómo se sintieron durante el juego de la pesca de peces? y ¿Qué aprendieron hoy?</p>	<p>Expresa lo que sabe y siente a través del juego del soplo.</p>	<p>Representa ideas desde sus vivencias</p>	<p>Logra representar sus vivencias desde el juego (cuento mis experiencias)</p>	<p>Botella con huecos llena de papel celofán Sorbete Peces de papeles de colores Recipiente Imágenes de verbo</p>	<p>Judith Gaspar Pastrana</p>

15/09/23	Soplo mi pelota y recito mi poema	<p>Inicio: Se les saluda a todos los niños, se les pide que todos salgan al patio y se les entrega un pito y se les pregunta ¿Que pueden hacer con el pito? Se escucha sus respuestas y seguidamente se les pide que soplen el tito lentamente, después más, también se les invita a que realicen dos filas para que al ritmo de marcha toquen el pito.</p> <p>Desarrollo: La docente les explica sobre el juego del “El embudo saltarín” Se les invita a los niños a ponerse en el centro del aula y formar dos filas, para que jueguen al embudo saltarín para ello se les brinda un material en forma de embudo con una pelotita de tecnopor más su sorbete</p> <p>Rueda, rueda pelotita rueda, rueda sin cesar, que la niña va corriendo y pronto le va alcanzar”. Seguidamente se forma dos filas para hacer el concurso de la carrera de la pelota, donde cada uno dice una pequeña oración, de quien es su amigo, por ejemplo, dirá “Mi amigo es Juan”.</p> <p>Cierre: Para terminar después de la actividad se les entrega una hoja donde hay 3 embudos y se les pide que decoren pegando con pedazos de papeles y al finalizar se pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad?</p>	Demuestra capacidad de expresarse y comprender palabras, frases y oraciones	Representa ideas desde sus vivencias	Dicen los niños pequeñas oraciones a través del juego soplando el embudo.	<p>Pitos</p> <p>n material de soplo (embudo)</p> <p>Una pelota pequeña de tecnopor</p> <p>Una hoja de actividad</p> <p>Papeles de colores en pedazos</p> <p>Goma</p>	Judith Gaspar Pastrana
18/09/23	Soplando los globos y formando oraciones	<p>Inicio: Se les saluda a todos los niños y se les entrega globos de diferentes colores para que soplen luego y se les pide que no hagan caer en el piso. Después dicen de qué color es su globo y el de su compañero.</p> <p>Desarrollo: La maestra les saluda a todos los niños y les explica sobre el juego “juagando con las oraciones “para ello se les entrega varias palabras para que con la ayuda de la docente forme la oración y también ayudando con imágenes y dos palabras y se les pregunta ¿Les gusto el juego de las oraciones? y ¿Qué oración formaste a través del juego con la ayuda de la docente?</p> <p>Cierre: Se entrega a cada niño una actividad donde varios niños se están comunicando para ello se les pide que dibujen la parte que falte completar del cuerpo, luego que comenten diciendo que parte del cuerpo le faltaba a cada integrante del grupo de niños del dibujo y se les pregunta cómo se sintieron durante la actividad.</p>	Infiere el significado de los textos orales.	Identifica los fonemas vocálicos	Utiliza pequeñas oraciones a través del juego pregunta respuesta.	<p>Globos</p> <p>Palabras con imágenes grandes</p> <p>Actividad para que completen dibujando</p>	Judith Gaspar Pastrana

<p>20/09/23</p>	<p>Juego soplando la pluma</p>	<p>Inicio: A todos los niños se les saluda y se les pregunta ¿Cómo lo pasaron y que hicieron el fin de semana en su casa? seguidamente se les entrega una pluma acompañada de música para que soplen por toda el aula sin dejar que se caiga la pluma al piso ¿Qué hiciste para que no se caiga la pluma?</p> <p>Desarrollo: Para que el niño vaya fortaleciendo su expresión oral la docente les invita a jugar con los ejercicios v vocálicos ae, io, ue y ie para ello se les pide que realicen los diferentes ejercicios dífonos vocálicos uniendo dos vocales, con la ayuda de la docente pedir a los niños que realice lo que les va indicando; se les invita a decir la vocal “a” abriendo la boca y seguidamente decir la vocal “u” juntando los labios, decir “i” cerrando los dientes y decir “o” juntando los labios, decir u juntando los labios y después decir “e” juntando los labios entre abiertos y para terminar se les pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar el ejercicio de soplo?</p> <p>Cierre: A todos niños se les entrega una hoja con la actividad de dífonos vocálicos para que recortan las imágenes y peguen donde corresponde.</p>	<p>Dice con facilidad cuáles son los vocálicos</p>	<p>Expresa sus ideas con facilidad</p>	<p>Menciona cada niño los vocálicos ae, io, ue y ie con el juego sacando fuerza.</p>	<p>Pluma Música Hoja con actividad de los dífonos vocálicos</p>	<p>Judith Gaspar Pastrana Cabellos de colores</p>
<p>22/09/23</p>	<p>Jugando a soplar los globos y expresa lo que sabe</p>	<p>Inicio: Se les invita a todos los niños a bailar soplando los globos y se le invita a que digan que fruta les gusta y van diciendo mientras van soplando. Desarrollo: La maestra les invita a sentarse en el piso en forma de circulo y se les dice que se les va a contar el “cuento del sapo juguetón “Un cierto día había un sapo juguetón, que vivía en un pantano muy hermoso, en el mismo pantano vivían también sus amigas las ranas y de repente se juntaron para conversar; sus amigas ranas les dijo al sapo que ellas sabían cantar muy bonito y así empezaron a cantar sus hermosas canciones y el sapo juguetón les dijo que él también sabía hacer unos ejercicios de soplo muy divertidos y empezó a realizarlos, pero les pedía que lo realicen juntamente con él y decía, “Primero junten los labios y manden un beso al aire, luego inflen los cachetes y los soplan. Cierre: Para finalizar se les entrega una hoja blanca, lápiz y colores para que dibuje y pinte lo que más les gusto del cuento.</p>	<p>Interactúa con la docente y compañeros sobre el cuento</p>	<p>Representa ideas desde sus vivencias</p>	<p>Comparte con la docente y compañeros lo que más le gusto del cuento.</p>	<p>Radio Globos Cuento del sapo juguetón Hoja blanca Colores Lápiz</p>	<p>Judith Gaspar Pastrana</p>

